www.zetazeta.com • zetasuperjuegos.com

SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA
• Num. 112 • Septiembre 2001
• 400 ptas. • 2,40 euros

+ 2 superguías

30 páginas

SOLO 400 PTA.

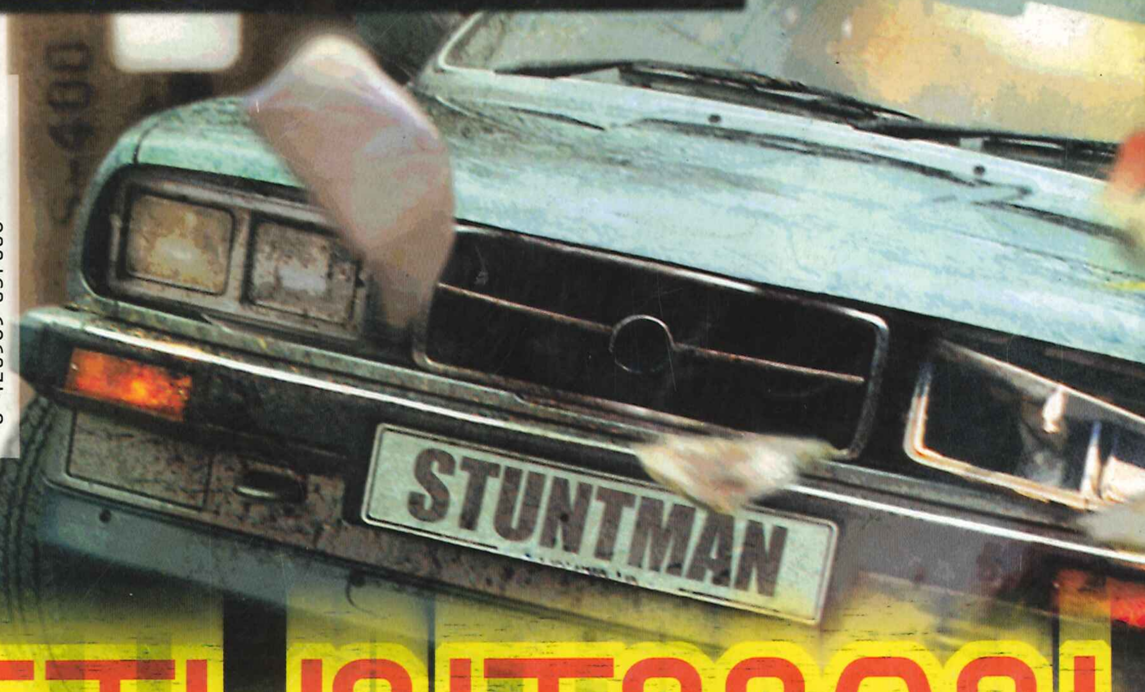
La solución completa para las dos mejores aventuras del momento:



ALONE IN THE DARK IV
THE NEW NIGHTMARE
• PS-One y Dreamcast



ONIMUSHA
WARLORDS
• PlayStation 2









STUNTMAN

Los creadores de Driver atacan de nuevo

Y ADEMAS...

ITALIAN JOB, W. SCARIEST PO. CHASES Y PARIS-DAKAR RALLY



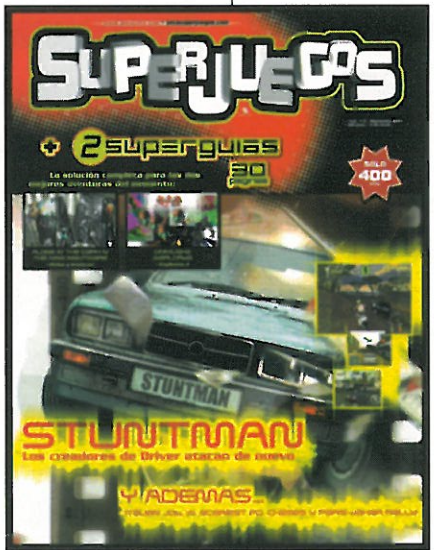
- Con la posibilidad de seleccionar tres modos de reproducción: programada, aleatoria y repetición.
- Con 3 velocidades de rebobinado y fast forward.
- Con rebobinado a cámara lenta.
- Con posibilidad de visualizar el tiempo reproducido y el restante de reproducción.
- Con función de búsqueda de tiempos.
- Y el único mando que garantiza el buen funcionamiento de tu PlayStation 2.

SOLO EL USO DE PERIFÉRICOS OFICIALES GARANTIZA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE TU PLAYSTATION.

PlayStation 2

www.playstation.com

SUMARIO nº 112



SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López y John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto y Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**
Director General de la Unidad de Finanzas y Control de Gestión: **Javier Contreras**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano, Lázaro Fernández y Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Oscar Morales, Daniel Rodríguez, Enrique Berrón** (imagen) y **Ana Márquez** (edición)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: **C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid**
Teléfono: **91 586 33 00**
E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Alvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Angel Aranda**
Dirección de RR HH: **Juan Buj**
Suscripciones y atención al lector: 91 586 33 00 de 9-14h.

PUBLICIDAD
Gerente de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 34 91 586 36 32, Fax: 34 91 586 33 64
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo), C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63. Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28. Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30. Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11. Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17.

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. Benelux: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. Suecia: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. Francia: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. Italia: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. Gran Bretaña: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. Portugal: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. Suiza: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. USA: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. Grecia: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. Japón: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. Singapore: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. Taiwan: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. Korea: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. Mexico: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, Mexico, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 400 pesetas (incluido transporte).
Depósito Legal: B. 17.209-92
Printed in Spain
SUPERJUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

PRESS START

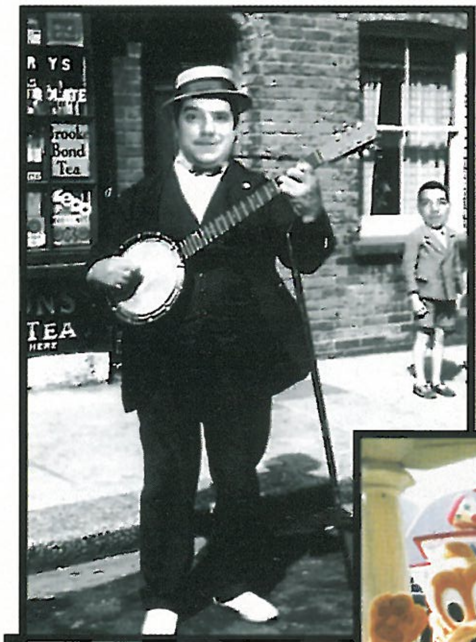
EDITORIAL



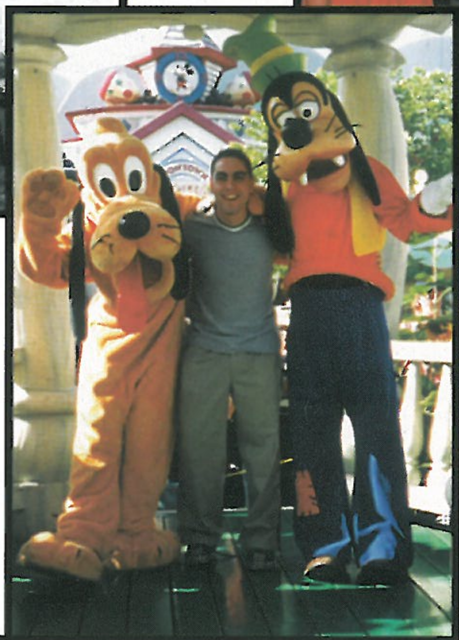
José Luis del Carpio

Nos adentramos ya en los meses más «calientes» del año. Esas semanas en las que lo difícil es elegir qué juego comprar. Los usuarios de Nintendo 64, Dreamcast y de PSone lo tendrán menos complicado, ya que por la ausencia de lanzamientos, la oferta es bastante limitada y el ramillete de juegos realmente buenos se ha reducido bastante (tampoco paséis de largo las ofertas de grandes juegos relativamente antiguos). En cambio, los que tienen en sus manos una Game Boy Advance o una PlayStation 2 lo van a tener crudo. La cantidad va aparejada con la calidad, que siempre es una gran noticia, y seguramente habrá más de una decena de juegos de ambos sistemas que superen la puntuación de 90 durante este último cuarto del año 2001. Tampoco vale la típica máxima de reza que «elige el juego del género que más te guste», ya que quizá haya alguno por el que algún usuario jamás ha sentido atracción debido a una mala experiencia anterior, y que ahora, debido a las nuevas posibilidades técnicas, ofrecen una jugabilidad mucho más intensa de lo que se presupone. Así que nosotros, por nuestra parte, intentaremos guiar vuestras compras, como siempre, hacia la calidad. No menospreciéis juegos de temática ajena a lo que acostumbráis a comprar y abrir los ojos a las nuevas posibilidades que se presentan. La lástima es que la mayoría sólo puede comprarse, a los sumo, dos o tres juegos en estos meses (quizá alguno más por lo de la Navidad), y sin duda algún título se quedará en las estanterías de las tiendas sin merecérselo. Por desgracia o por fortuna hay que elegir, pero ya que parece que la calidad será lo más habitual, también es cierto que lo difícil va a ser equivocarse. Silent Hill 2, Mario Kart Advance, FIFA 2002, BurnOut... Empieza lo bueno.

Sé lo que hicisteis el último verano... y es lamentable



¡No sin mi hijo! Para poder sacar a su feo, cabezón, y raquítico hijo adelante (Chip&CE), Nemesis tuvo que sacrificar sus vacaciones para tocar el banjo por la baja Sajonia. Mientras, el pequeño necio hacía el bonito número de la cabra (seduciéndola) y, además, por idéntico precio, depilaba las pantorrillas a las abuelas por fricción parietal. Por unas monedas más, y al ritmo del «tico tico ti» de Luis Aguilé, era capaz de afilar cuchillos con las ingles, engullir sables, banderillas de picador y gran variedad de objetos rugosos.



De vuelta al cole. Doc ha sacado por fin el graduado escolar, aunque para ello sus padres tuvieron que engañarle decorando la guardería como si fuera Disneylandia. En la foto, el director Rius disfrazado de Goofy y la madre superiora Sor Dinaria vestida de Pluto, rodean al pobre lerdo. En una semana ha aprendido a contar sin usar los dedos de los pies.



Rumbo-chungo. Jasón, Sergio y The Elf se embarcaron hacia la reconquista de la Rep. Dominicana. Por culpa de un piloto borrachín, el avión se desvió a Sierra Leona. Un mes después, Jasón y The Elf están prometidos con las hijas de Monseñor Milingo (Sergio prefirió al abuelo).

Macho men. Las playas de Sitges vieron nacer un tórrido romance entre Tomás Pfump «pezones de cuero» y Olivier Salchichuá, «el belga travieso». Sudor, intercambios pilosos y aceite Johnsons para doce noches de pasión sin freno ni mujeres.



NOTICIAS

INTERNACIONAL

Game Cube. El proximo 14 de septiembre sale ya a la venta en japon la nueva consola de "la gran N" **Nintendo Game Cube**. Lo último que ha confirmado **Nintendo** es que, como se esperaba, habra incompatibilidad regional entre los juegos americanos, japoneses y europeos para evitar la importacion paralela. Estamos ansiosos de probar los primeros juegos de esta consola.

Vivendi Universal. Ya sabemos cuales van a ser los titulos que va a distribuir esta importante compañia durante los proximos meses. El 9 de noviembre sacará *El Regreso de la Momia* para **PS2** y *Spyro: Season of Ice* para **Game Boy Advance**; el 16 de ese mismo mes, *Crash Bandicoot: La venganza de Cortex* y *Half Life* para **PS2** y el 30 *No One Lives For Ever*, tambien de **PS2**. Para finales de año y sin fecha definida, *Jurassic Park Survival* aterrorizara a los usuarios de **PS2**.

Doom. La version para **Game Boy Advance** del clasico de **ID Software** llegara antes de final de año a las tiendas via **Proein**.

24 horas de GT3

Un día completo disfrutando de Gran Turismo 3 A-spec



El 17 de julio pasado, en el Palacio de Congresos de Madrid, y para celebrar el lanzamiento de la joya de Polyphony Digital, *Gran Turismo 3*, Sony Computer Entertainment invitó a todos los usuarios de PlayStation 2 a un maratón *GT3* de 24 horas, en el que los asistentes pudieron jugar en decenas de consolas, competir por lograr los mejores tiempos, ver películas en DVD a través de PS2 y disfrutar con la actuación de grupos musicales y *Disc Jockeys*. El plato fuerte del evento fue el premio para el vencedor de la competición, que consistía en un flamante Peugeot 206 HDi. A la cita acudió toda la prensa especializada más una legión de fanáticos de la saga *Gran Turismo*, que no se despegaron de la consola en las 24 horas ininterrumpidas que duró el evento. El viernes 20, dos días después de que se cerrara el evento, se puso el juego a la venta. En el primer día se vendieron más de 20.000 unidades, estableciendo un nuevo récord de ventas en PlayStation 2.





Dreamcast

Outtrigger, un shoot´em-up en primera persona

El próximo juego de Dreamcast en salir a la venta será *Outtrigger*, un *shoot´em-up* en primera persona al más puro estilo *Quake* o *Unreal*, que viene dispuesto a demostrar a los usuarios de esta consola que aún quiere dar mucha guerra. El mes

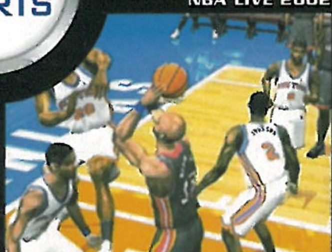
F1 2001



FIFA 2002



NBA LIVE 2002



NHL 2002



Madden NFL 2002



Electronic Arts

EA SPORTS presenta sus novedades de cara a la campaña navideña

Ya casi están preparados, y pronto, muy pronto, los usuarios de PS2 podrán jugar con ellos en sus consolas. El más importante es, como cada año, *FIFA 2002*, que promete suculentos cambios en todo lo que concierne a jugabilidad, además de la correspondiente actualización de equipos, torneos y plantillas. *NBA Live 2002* y *F1 2001* son los siguientes en cuanto a importancia, mostrando un aspecto fantástico y con unas dosis de realismo impensables hace tan sólo unos meses. Por último, aunque en nuestro país no gozan de igual repercusión que en Estados Unidos, *Madden NFL 2002* y *NHL 2002* completan el quinteto de estrellas.



que viene os hablaremos y comentaremos las bondades de este juego. En otoño, Ardistel también nos traerá *Floigan Bros.*, una aventura simpática que, por lo que hemos podido ver, hará las delicias de los más pequeños de la casa.

Konami

Segunda hornada de juegos para Game Boy Advance

La compañía japonesa ha anunciado los nombres de los integrantes de la llamada «segunda ola de juegos para Game Boy Advance». Estos títulos aparecerán entre septiembre y diciembre y son, por orden de aparición, los siguientes: *Jurassic Park III: The DNA Factor*, una aventura repleta de acción; *ESPN Final Round Golf*, obviamente un simulador deportivo; *Jurassic Park III: Park Builder*, en el que nos convertiremos en el *manager* del Parque; *ESPN X Games Skateboarding*, simulador del deporte del monopatín; *Gradius Advance*, el *shoot´em-up* de toda la vida; *Frogger´s Adventures: Temple of the Frog*, recreación del mítico *Frogger* y, por último, la «joya de la corona», *International Superstar Soccer*, el legenario simulador futbolístico que tantos éxitos ha logrado en PlayStation.











En otro orden de cosas, Konami ha estado presente en Barcelona en una demostración de patinaje en línea, bicicleta y monopatín organizada por la cadena de televisión ESPN, para promocionar su *ESPN X Games Skateboarding*. Su stand estuvo situado junto a la pista y siempre lleno de aficionados a este deporte, que quedaron asombrados con el grado de realismo que ha conseguido la versión para PS2 de este título.
Está previsto que salga a la venta durante el próximo otoño.





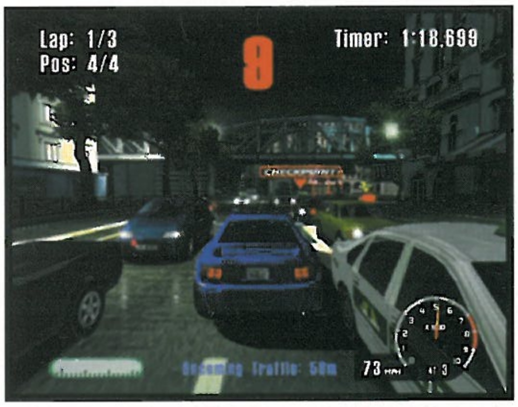
ACCLAIM

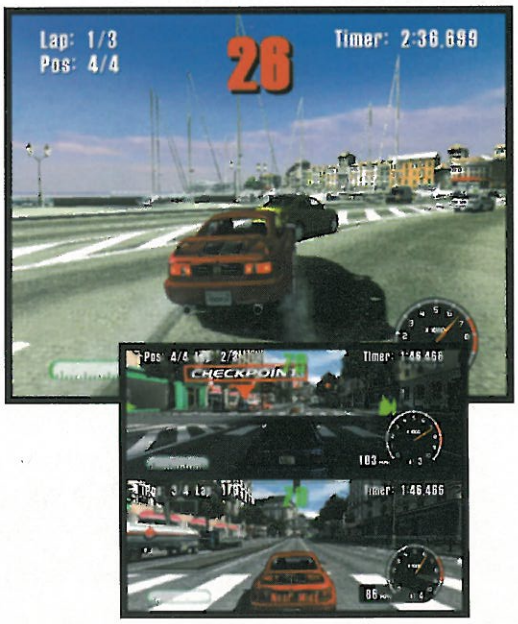
BurnOut, un salvaje juego de coches de Criterion, a la venta en noviembre

Acclaim ya nos ha confirmado la fecha de salida a la venta de *BurnOut*, un juego que nos mostraron en el pasado E3 bajo el más absoluto de los secretismos, y que tiene visos de convertirse en uno de los más atractivos de cara a la campaña navideña. El juego está inspirado en las típicas persecuciones cinematográficas, y su mayor cualidad es la espectacularidad gráfica gracias a los constantes accidentes. Tráfico real, cámara lenta para deleitarse con la dinámica de los golpetazos y puntos para los pilotos que tomen las decisiones más arriesgadas.
Para los más salvajes del asfalto.









TOP CENTRO MAIL

PlayStation 2. 1 Gran Turismo 3: A-spec 2 Onimusha Warlords 3 Extermination 4 The Bouncer 5 La Fuga de Monkey Island

PS One. 1 Digimon World 2 Time Crisis: Operación Titan + G-Con 45 3 Alone In The Dark: The New Nightmare 4 Gran Turismo 2 (Platinum) 5 Syphon Filter 2 (Platinum)

Dreamcast. 1 Sonic Adventure 2 2 The House Of The Dead 2 (+ pistola) 3 Crazy Taxi 2 4 Soul Calibur 5 Virtua Tennis

Nintendo 64. 1 Banjo Tooie 2 Excite Bike 64 3 Kirby 64 The Crystal Shards 4 Mario Tennis 5 The Legend Of Zelda 2: Majora´s Mask

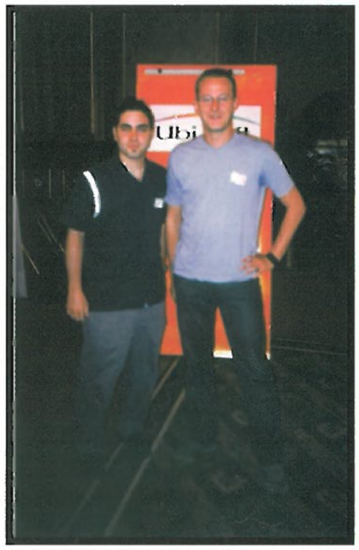
Game Boy Advance. 1 Super Mario Advance 2 Rayman Advance 3 F-Zero: Maximum Velocity 4 Castlevania: Circle Of The Moon 5 Tony Hawk´s Pro Skater 2

Game Boy Color. 1 Pokemon Oro 2 Pokemon Plata 3 El Emperador Y Sus Locuras 4 Pokemon Pinball 5 Super Mario Bros. Deluxe





Arriba podéis ver una instantánea de las oficinas de Ubi Soft en Milán. Abajo, Lázaro «Doc» Fernández junto a Arnaud Carrete, Project Manager de Rayman M y responsable de títulos como el Rayman 2 de Dreamcast.



RAYMAN M INTERNATIONAL PRESS TOUR

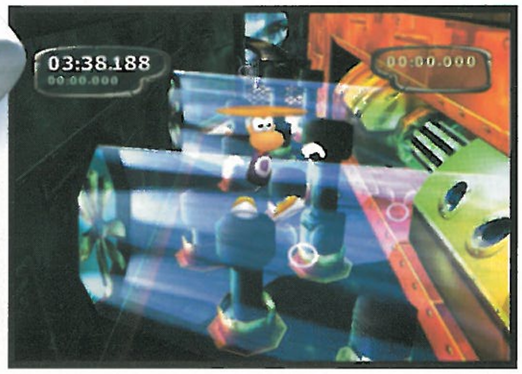
Visitamos los estudios de Ubi Soft en Milán

Hasta tierras milanesas fuimos conducidos por Ubi Soft con el objetivo de ver y jugar a su próximo gran título: Rayman M. Allí tuvimos la oportunidad de visitar los estudios de programación de Ubi Soft en Milán y de conocer los detalles de su nuevo título, protagonizado por Rayman, de boca de sus propios programadores, artífices del primer *Rayman* para Game Boy Color. Rayman M es un título multijugador, en el que competiremos principalmente en dos tipos de juego: carrera y *shoot'em-up*. El primero de ellos se caracteriza por poseer una jugabilidad similar a la de *Rayman 2*, aunque lo importante es saltar de plataforma en plataforma lo más rápido posible para llegar el primero. El modo *shoot'em-up* comprende varias opciones de juego, entre las que destaca *Capture The Fly* (como el *CTF* de *Quake*). Como colofón al evento, Ubi organizó un torneo de Rayman M entre todos los asistentes y, demostrando una vez más que somos unos monstruos, el primer premio fue a parar a SuperJuegos. Gracias Ubi.









Arriba, uno de los escenarios del modo Carrera. A la izquierda, una partida a dobles en el modo shoot'em-up. Hasta cuatro personas pueden jugar simultáneamente en cualquiera de los dos modos.



Batman Vengeance traslada todo el estilizado y siniestro look de la serie de animación al universo de las tres dimensiones con resultados espectaculares.

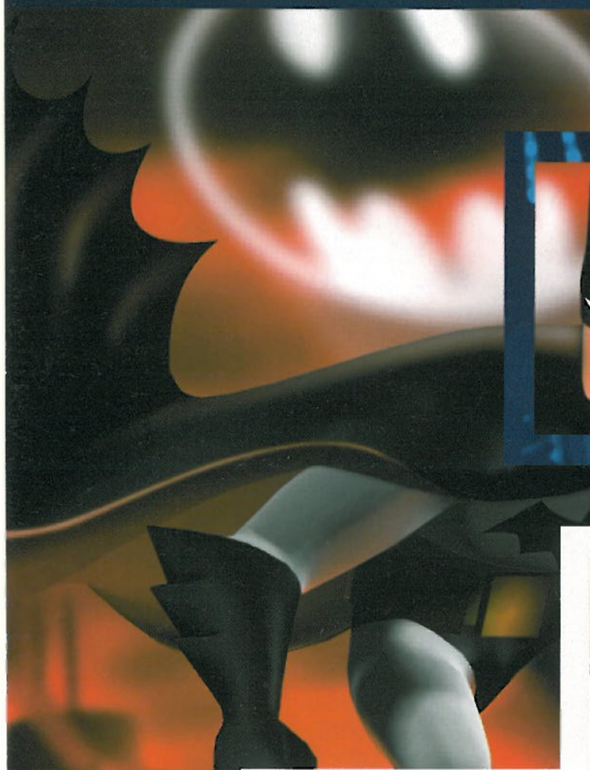






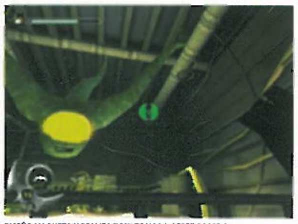
Exploración, puzzles, peleas... a lo largo de las 19 fases de Vengeance, Batman deberá afrontar todo tipo de situaciones, incluido más de un salto al vacío.

BATMAN VENGEAN









DISEÑO MAQUETA Y REALIZACION: TOMAS J. PEREZ ROSADO

Joker, Poison Ivy y Mr. Freeze. Batman Vengeance es el reencuentro de los villanos más carismáticos de la serie de televisión y, algún que otro enemigo de otra nueva creación, como Accula.





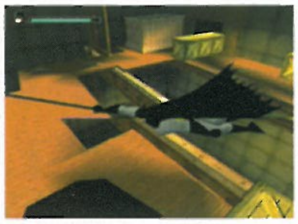


El 27 de julio tuvimos el **honor** de visitar las oficinas de Ubi Soft en Montreal (Canadá) y ser **testigos** de cómo se dan los últimos toques a dos de los lanzamientos más **esperados** de la compañía: ***Batman Vengeance*** y ***Tarzan Freeride***.









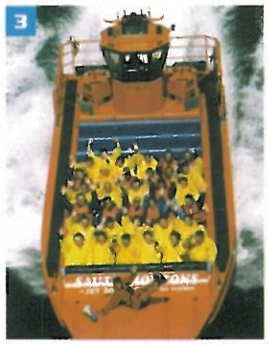
PlayStation 2

Desde su inició de emisión en 1992, no han sido pocos los videojuegos basados en la galardonada serie de animación de la Warner y sus secuelas. Algunos de gran calidad, como *The Adventures of Batman & Robin* de Konami para SNES, y otros rematadamente horribles, como el reciente *Batman of the Future*. Vengeance no sólo se encuadra en la primera categoria, sino que promete ser el mejor juego de Batman creado jamás para consola. Dos años de desarrollo y el apoyo de parte del equipo creativo de la serie, incluido todo el reparto de voces originales (Mark Hamill «Joker» incluido) han hecho posible esta maravilla nacida a partir de un nuevo motor gráfico, *Open Space 1.2*, la evolución del *engine* de *Cuac Attack*. Pierre Rivest, el jefe del proyecto Batman Vengeance, nos estuvo mostrando en persona las virtudes de su «criatura»: sonido *Dolby Digital 5.1*, 500 animaciones diferentes sólo para el protagonista. Uno de los programadores se dedicó en exclusiva, 10 meses, sólo para crear la capa de Batman, el trozo de tela más real jamás visto en un juego. A lo largo de 19 fases, Batman Vengeance ofrece elementos de exploración, lucha, plataformas, *puzzles* y fases con el «Batmovil» y el «Batplane». Todo ello con el *look* de la serie de TV., perfectamente adaptado al universo de las 3D. Noviembre será el mes elegido para comercializar en España este DVD-ROM, que deslumbrará por su extraordinario acabado gráfico y su intensa mecánica. Y ya se prepara una versión para Xbox para finales de año, principios de 2002.









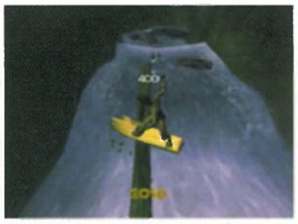


1 Las oficinas de Ubi Soft impresionan por sus enormes dimensiones y la cantidad de gente que trabaja dentro. Allí hablamos con Pierre Rivest (Lead Game Designer de Batman V.) y Catherine Roy (Productora de Tarzan Freeride).

2 Por aquello de «transmitir todas las emociones y el vértigo que proporcionan las fases de surf de Tarzan Freeride», en Ubi Soft nos pusieron la equipación oficial del Capitán Iglo y nos embarcaron en un esquife, rumbo a río St. Lawrence. En una instantánea para la posteridad, podéis ver a Natalia García de Leániz, Media & PR Manager de Ubi, rodeada de los intrépidos muchachos de la prensa.

3 Una vez en el río, descubrimos las crueles intenciones de los anfitriones: «O dáis más de un 90 a nuestros juegos, u os tiramos de la barca». Un danés se opuso... creemos que logró llegar a nado a Terranova y se ha hecho trampero.

4 El Mal es universal... ¿Qué creéis que encontramos al otro lado del Atlántico, en Montreal? ¡A la Tuna! ¿Y en el vuelo de conexion de Amsterdam? ¡A otra Tuna, aún más numerosa y demoníaca!







TARZAN FREERIDE. PlayStation 2

Lejos de realizar una mera adaptación a PS2 de las anteriores versiones de Tarzán para PSone y N64, en Ubi Soft han decidido apostar por empezar de cero, por crear algo nuevo que aproveche mejor las posibilidades del personaje. Para empezar, la historia de Tarzan Freeride comienza justo donde terminó la película de animación. Junto a Jane, el legendario hombre mono demostrará ser un auténtico as en deportes de alto riesgo como el *surf*, el esquí acuático o el *bungee*. Estas fases se alternan con otras de plataformas de corte similar a las de Tarzán para PSone, hasta componer los 15 niveles que completan el juego. Haciendo uso del *Open Space 1.2*, el mismo motor gráfico de *Batman Vengeance*, los creadores de Tarzan Freeride han logrado trasladar a PS2 toda la espectacularidad de la selva del *film* de animación, y eso que lo que nos mostraron en Montreal no era más que la versión 21 de la *beta*. Espera a ser testigo de las peleas contra los jefes, las más originales que se han visto en años, con primeros planos y vertiginosos cambios de cámara, al estilo de una película. Antes de fin de año lo tendremos en las tiendas. Para la versión Game Cube habrá que esperar a marzo de 2002.





Las fases de bungee, surf y otras adaptaciones de deportes de riesgo son el principal valor de Tarzan Freeride para PlayStation 2.






BATMAN VENGEANCE
Game Boy Advance

Y como guinda final, pudimos jugar al primer título protagonizado por Batman para Game Boy Advance. Ubi Soft ha tomado como base el juego de PlayStation 2 para crear un colorista arcade que destaca por sus impresionantes secuencias de vídeo (El *Silent Hill* de Konami fue el primero en explotar este sorprendente recurso de la portátil de Nintendo) y la excelente animación del personaje central. Además de Batman, es posible seleccionar a Batgirl o a Nightwing, que como bien saben los *fans* de cómic de DC, no es otro que Dick Grayson, el primer Robin, ya adulto. NEMESIS


EL MEJOR JUEGO
PARA TU
GAME BOY ADVANCE
Y NO LO DECIMOS NOSOTROS:
HOBBY CONSOLAS
"Uno de los títulos más impresionantes a nivel gráfico"
SUPERJUEGOS
"Ha nacido el primer clásico de GameBoy Advance ... y Rayman es el protagonista "
NINTENDO ACCION
"Nuestro consejo: Compra obligada. Más brillante que un rubí"
WWW.IGN.COM
"Rayman Advance te va a dejar sin aliento"
WWW.MERISTATION.COM
"Rayman Advance es una joya del tamaño de un mamut"
Rayman Advance te hará exprimir al máximo las posibilidades de tu nueva consola:
• Más de 60 niveles de juego,
• 12 Bonus extras,
• 14 personajes activos secundarios,
• 6 mundos diferentes,
Y además:
¡Totalmente traducido al Castellano!
A PARTIR DE SEPTIEMBRE CON Lunchables ¡PODRÁS GANAR FANTÁSTICOS REGALOS!
www.ubisoft.es
Ubi Soft
GAME BOY ADVANCE
© Ubi Soft. Todas las marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.

por R. Dreamer

¡STUNTMAN




La espectacularidad gráfica queda patente en esta pantalla, en la que un coche se lleva por delante todo lo que se encuentra.



El coche puede desintegrarse durante el rodaje. Las piezas que pierda permanecerán en escena sin desaparecer.



DISEÑO MAQUETA Y REALIZACIÓN: TOMÁS J. PÉREZ ROSADO










Escenarios

Un total de seis escenarios componen la oferta del modo Historia de *Stuntman*. **Londres, Bangkok, Lousiana, Los Alpes, Egipto** y **Mónaco**. Cada uno haciendo referencia a conocidos largometrajes, como la saga de **Indiana Jones en Egipto** o de **James Bond en Suiza**.



Martin Edmonson, fundador de Reflections, es el principal **responsable** de *Stuntman*. Un título que recrea **fielmente** el espectacular mundo de los especialistas de cine en las arriesgadas escenas de **conducción**.

Reflections consolidó su carrera con el mejor juego de persecuciones que jamás hayamos visto, *Driver* para PSone. Quién le iba a decir a los creadores de la saga *Shadow of the Beast* para Amiga que el género de conducción se convertiría en su gallina de los huevos de oro. Con la segunda entrega de *Driver*, los 32 *bits* se les quedaron pequeños, un problema que han podido solucionar con la llegada de PlayStation 2, como hemos podido comprobar en nuestra visita a sus oficinas. Invitados por Infogrames fuimos a Newcastle para conocer su nuevo proyecto, Stuntman. Es su primera incursión en la nueva máquina de Sony y el equipo está entusiasmado con el potencial del *hardware*, pues les ha permitido mejorar la física de los coches hasta límites insospechados. Si te sorprendió el comportamiento de los coches en *Driver*, espera a ver Stuntman donde se ha tenido en cuenta un mayor número de parámetros. Y es algo realmente importante en un juego de este tipo. Aunque Reflections está preparando *Driver 3* para PS2, ha preferido darse un respiro y apostar por el espectáculo puro y duro. En Stuntman nos pondremos en la piel de un especialista de cine. Nuestra misión, doblar a los actores en las escenas más peligrosas de conducción. En el modo principal de juego comenzaremos como un novato. Según vayamos pasando pruebas, nuestro caché subirá hasta ser contratados en las producciones más costosas de la meca del cine. Al inicio de cada nivel, el director nos enseñará el lugar del rodaje indicándonos las acciones que debemos realizar a bordo de nuestro vehículo.











Arena



Disfruta haciendo todo tipo de locuras ante el público en el modo Arena. También podrás ganar un dinerillo extra.

Real como la vida misma





Reflections ha intentado que el grado de realismo quede plasmado en el juego. Arriba podéis ver una foto original de unos monumentos egipcios y uno de los escenarios de ***Stuntman***.

STUNTMAN

Después, tendremos que llevarlo a la práctica. Saltar rampas, pasar por encima de un tren o colisionar con otros coches será el pan nuestro de cada día. Nuestra carrera se desarrolla en seis escenarios distribuidos por todo el mundo, desde Londres a Bangkok. Todos han sido representados al mínimo detalle. Por ejemplo, las sombras a tiempo real afectan a todos los elementos que aparecen en pantalla. Incluso a las partes que pierde un vehículo al estrellarse cuando quedan esparcidas por el escenario. Stuntman también cuenta con un modo Arena. En él es posible montar tu propio espectáculo, ya que cuenta con una opción para adquirir los elementos que queremos utilizar y situarlos donde nosotros elijamos. Podrás utilizar rampas, explosivos y otros coches para que el público disfrute con tus increíbles acrobacias. Aunque los vehículos representados en el juego no son reales, todos están basados en modelos auténticos con algunas variaciones.

No podremos disfrutar de Stuntman hasta marzo de 2002, fecha prevista para su lanzamiento. Sin duda, será uno de los títulos más originales del género.

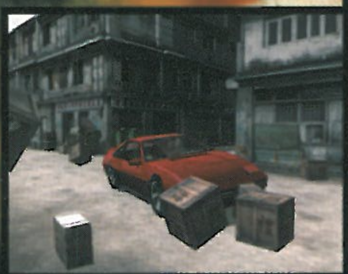








Aunque los modelos de los vehículos no sean reales, todos ellos están basados en coches conocidos por todo el mundo. Arriba podemos ver un «Mustang» volando por los aires en plena acción.








De película

Antes de comenzar a rodar, una secuencia en FMV nos pondrá en situación mostrándonos el estilo de la película para la que nos han contratado. Al terminar nuestro trabajo, si hemos sido capaces de pasar todas las pruebas, veremos el montaje final de las secuencias en las que hemos participado.

Especialista

Vic Armstrong ha sido uno de los mejores especialistas de **Hollywood**. Con su experiencia ha contribuido a que ***Stuntman*** se parezca lo máximo posible a la realidad.


JUEGOS EN RED
INTERNET
Servicio Atención al Cliente
902 15 23 18
atencion_cliente@confederacion.com
Servicio Atención al Cliente
902 15 23 18
atencion_cliente@confederacion.com
¿TEGUSTANLASEMOCIONESFUERTES?
www.confederacion.com
ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com
ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com
BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com
BARCELONA
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com
BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com
CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com
ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com
FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com
GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com
GRANADA
C/ Luis Braille, 8
Tel.: 958 258 820
nova@confederacion.com
IRÚN
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com
LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com
MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com
MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com
MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com
MÓSTOLES
Avda. Portugal, 8
Tel.: 916 171 115
rebel_moon@confederacion.com
MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com
PRÓXIMAS APERTURAS: BURGOS
NUEVAS FRANQUICIAS: 917 791 304
y expansion@confederacion.com
PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com
PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com
SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com
STA. CRUZ DE TENERIFE
Av. Bélgica, 1 (Ed. Chapatal)
Tel.: 922 222 404
nivel21@confederacion.com
VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com

por Doc

SONY COMPUTER L.A. PRESS









De la mano de los creadores de *Crash Bandicoot*, se nos presenta uno de los títulos más prometedores del futuro de PlayStation 2: Jak & Daxter. Claramente inspirado en juegos como *Mario 64* o *Banjo-Kazooie*, el título creado por Naughty Dog pondrá ante nosotros un gigantesco entorno tridimensional, un auténtico mundo virtual por el que podremos movernos sin preocuparnos de cargas ocasionales (no hay ni una sola carga en el juego, sólo la inicial) ni por desagradables efectos de *popping* o de niebla que oculten nuestra visión del entorno. Jak & Daxter es toda una aventura que nos llevará a cruzar 12 inmensos y detallados niveles en los que tendremos que conducir diferentes vehículos, eliminar gran cantidad de enemigos y jefazos de impresionante I.A., superar ocho diferentes mini-juegos, utilizar hasta cuatro superpoderes, etc... Jak & Daxter tiene todo lo necesario para convertirse en uno de los mejores juegos creados para PlayStation 2.

Debajo podéis ver a dos de los 35 programadores que conforman el equipo de Naughty Dog, trabajando sobre la última fase del juego y optimizando el motor gráfico de Jak & Daxter.





Jason Rubin, co-presidente de Naughty Dog, nos habló largo y tendido de Jak & Daxter y nos invitó a una barbacoa en su casa.









El primer título de **Naughty Dog** para los 128 *bits* es una de las mayores y más impresionantes creaciones jamás concebidas para **PS2**.

TOUR

Fieles a nuestra cita anual con los lanzamientos más esperados en **EE.UU.**, aceptamos alegremente la invitación de **Sony** a la ciudad de **Los Angeles**.

Drakan: The Ancients' Gates







Tras el éxito cosechado en PC con la primera entrega de *Drakan*, los programadores de Surreal Software han elegido el *hardware* de PlayStation 2 para continuar las aventuras de la aguerrida Rynn y su impresionante dragón, Arokh. Con un desarrollo al más puro estilo *Zelda* recorreremos hasta cinco gigantescas zonas repartidas por el mundo de Drakan, entre las que se encuentran el poblado principal, las tierras árticas o los pantanos. Rynn, la protagonista del juego, tendrá a su disposición multitud de armas para atacar a los enemigos cuerpo a cuerpo, diferentes arcos y tipos de flechas y hasta hechizos, todo ello intercambiable por dinero en las tiendas del juego y con un nivel de experiencia individual, que aumentará dependiendo de nuestras acciones. Lo mejor de Drakan: TAG es la posibilidad de utilizar a Arokh, el dragón, como transporte entre diferentes zonas y como defensa, ya que podremos atacar mientras lo controlamos y él, a su vez, nos defenderá si lo cree necesario.



*A la derecha, el equipo desarrollador encargado del proyecto **Drakan: The Ancients' Gates**, creadores del primer Drakan para **PC**.*

Syphon Filter 3

__Gabe Logan__ vuelve a __PSone__ con un nuevo aspecto y con una aventura mucho más trepidante.









Gabe Logan y Lian Xing vuelven a PSone con lo que a buen seguro significa su despedida de los 32 *bits* de Sony. Con un desarrollo similar al de las anteriores entregas (y que tanto éxito ha proporcionado a sus creadores), la tercera entrega de *Syphon Filter* mostrará un guión mucho más cuidado (con niveles del tipo «*flashback* jugable») y una buena cantidad de nuevas armas (como el *Steyr AUG*, que nos permitirá ver y eliminar a los oponentes a través de las paredes) y nuevos modos de juego. En SF3 se dará más libertad al jugador a la hora de tomar decisiones y se le pondrá a prueba con la avanzada inteligencia artificial de los enemigos. Lo mejor de esta nueva entrega son los nuevos mini-juegos para 1 o 2 jugadores y un modo Cooperativo para jugar, como no, con un amigo.

Disney·PIXAR

MONSTERS, INC.



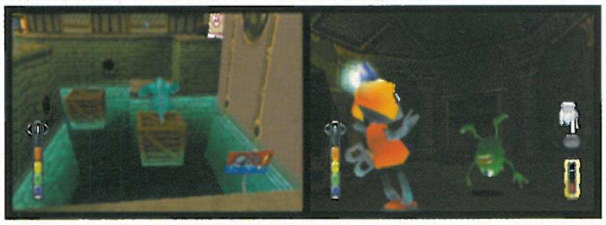
En el mundo de los «monstruos que salen del armario», la energía eléctrica sólo puede salir de los gritos de terror de los niños que habitan nuestro mundo, pero ¿qué ocurriría si una pequeña niña que no teme a los monstruos entra a través del armario? Así se nos plantea la nueva creación de Pixar, creadores de *Toy Story* y *Bichos*. Un título para PSone basado en su argumento titulado Monsters, Inc: Monsters Academy, que nos pondrá en la piel de James «Sulley» Sullivan y su amigo Mike Wazowsky en su empeño por llegar a trabajar en *Monsters Inc.* Para lograrlo, tendrán que pasar multitud de pruebas en la academia para monstruos, la mayoría de las cuales consistirán en encontrar diferentes androides de aspecto similar al de un niño y asustarles de la peor forma posible. El motor creado por Artificial Mind and Movement (desarrolladores de Monsters, Inc.) nos permitirá movernos con toda libertad por un detallado entorno tridimensional y nos pondrá a prueba con multitud de plataformas y diferentes retos que tendremos que superar.







A la derecha está Boo, la niña que se introduce en el mundo de los «monstruos que salen del armario» y que, por supuesto, no teme a ninguno de ellos.



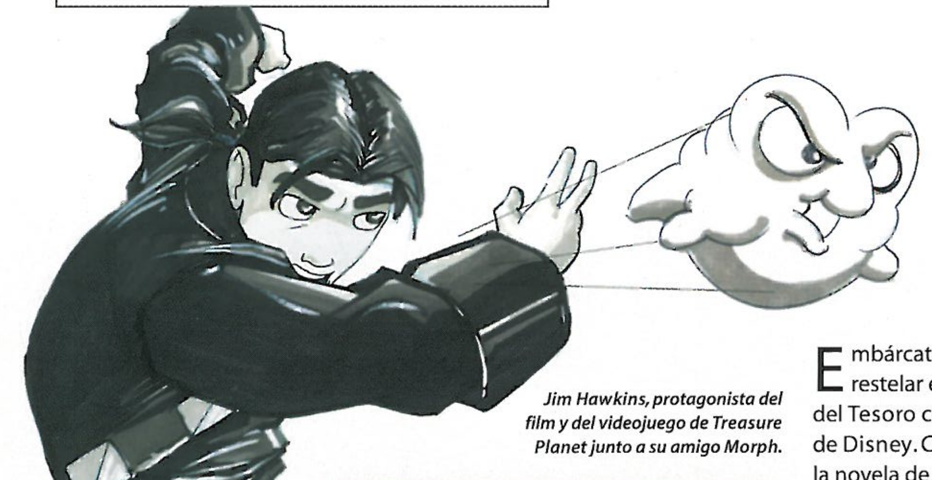
Peter Pan
Adventures in Never Land



El *film* creado por el equipo de animación encargado de las series de TV. de Disney y que muestra el regreso del Capitán Garfio al país de Nunca Jamás dispondrá de dos versiones para PlayStation 2 y PSone. La primera será una aventura tridimensional que nos dará total libertad de movimiento, en la que encarnaremos a Peter Pan o a Campanilla, dependiendo de la situación. La versión para PSone poseerá un motor tridimensional, aunque sólo aplicado al entorno visual, ya que su jugabilidad se mantendrá en el límite de las dos dimensiones, muy al estilo de juegos como *Hercules,* desarrollado por Virgin.



Como era de esperar, una de las habilidades de Peter Pan es la posibilidad de volar.



Jim Hawkins, protagonista del film y del videojuego de Treasure Planet junto a su amigo Morph.

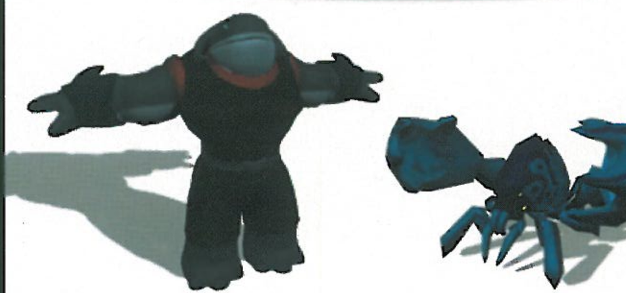


Walt Disney Pictures presents

Treasure Planet

Embárcate en una aventura interestelar en busca del planeta del Tesoro con la próxima creación de Disney. Claramente inspirado en la novela de R. L. Stevenson, tanto el *film* como sus respectivas versiones en forma de videojuego para PSone y PS2 nos llevarán a buscar el planeta del Tesoro junto a Jim Hawkins, su protagonista, bajo la tutela del cocinero John Silver. El personaje que manejaremos durante el juego será Jim, aunque irá acompañado en todo momento por Morph (ese extraño ser que se puede ver en ambas imágenes), personaje que muta y se transforma en cualquier objeto que toque (un arma, una herramienta, una especie de paracaídas, etc). Ambos títulos se controlarán desde una perspectiva en tercera persona y nos darán la oportunidad de pilotar un *Solar Surfer* (vehículo del *film*).

Lilo & Stitch



Stitch, también conocido como Experimento Genético 626 (o la Perfecta Máquina de Combate), escapa de un laboratorio espacial y va a parar a Hawai, donde la pequeña Lilo le acogerá y le convertirá en un miembro más de su familia. Así se plantea este nuevo *film* de Disney, que verá la luz tras las navidades en España y que traerá consigo *Experiment 626: Stitch on the Loose* para PlayStation 2 (que nos colocará en la base espacial, antes de llegar a la tierra) y *Trouble in Paradise* para PSone, con Stitch ya en Hawai junto a la pequeña Lilo.

Aquí podéis ver algunos bocetos e imágenes del film y de los juegos protagonizados por Lilo y Stitch.



Disney's Atlantis: The Lost Empire





Tras el descubrimiento de un viejo libro, un grupo de exploradores se embarca en la búsqueda del Imperio Perdido de Atlantis. El título creado por Disney Interactive, exclusivo para PSone, nos pondrá en la piel de Milo, Vinny, Mole, Kida y Audrey (que podremos intercambiar a voluntad para cruzar determinados obstáculos y pruebas) en su periplo por la búsqueda y posterior protección de la ciudad de Atlantis, ocultada bajo el mar y protegida de la extinción gracias al Cristal Viviente. El título, programado por Eurocom, muestra un cuidado motor gráfico 3D y da total libertad de movimientos por su entorno.

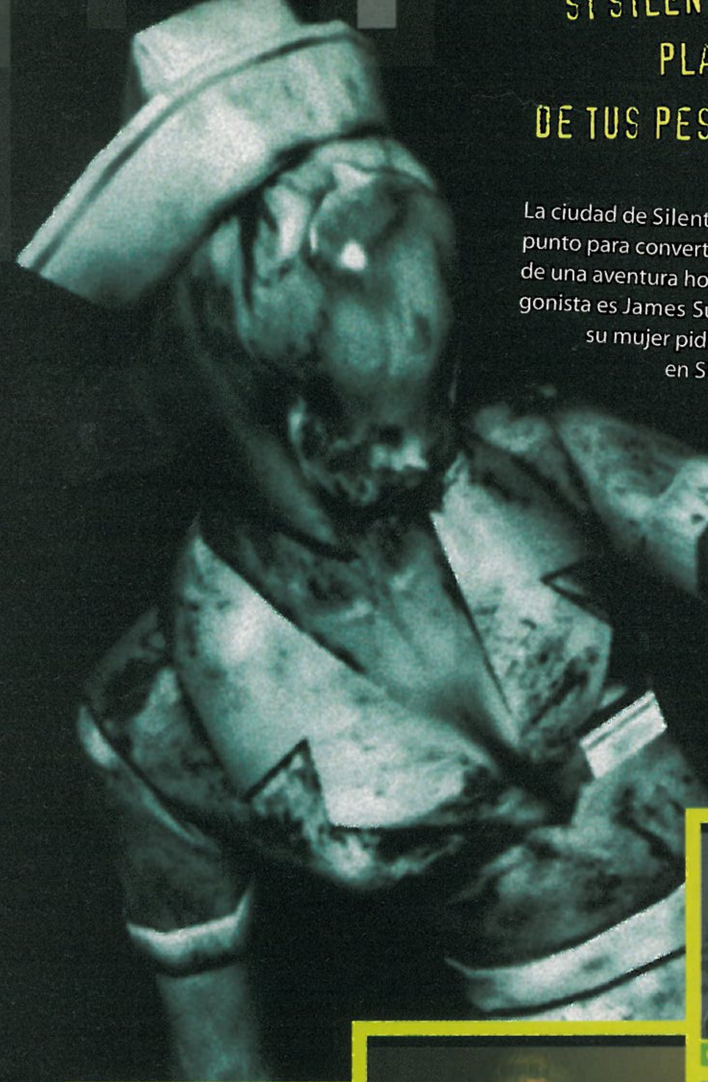


Además de controlar a cinco personajes podremos utilizar ciertos vehículos.



por R. Dreamer

SI SILENT HILL FUE UNA EXPERIENCIA INOLVIDABLE, SU PASO A PLAYSTATION 2 PUEDE LLEGAR A CONVERTIRSE EN LA PEOR DE TUS PESADILLAS, CON UN NUEVO SISTEMA DE SONIDO 3D Y UN APARTADO GRÁFICO MUCHO MÁS QUE INCREÍBLE.



La ciudad de Silent Hill está a punto para convertirse por segunda vez en el escenario de una aventura horripilante. En esta ocasión, el protagonista es James Sunderland. Ha recibido una carta de su mujer pidiéndole que vaya a reunirse con ella en Silent Hill. A pesar de que lleva muerta tres años, James viaja hasta el lugar para encontrar respuesta a la misteriosa misiva. Así comienza el argumento de Silent Hill 2. Por ahora, sólo hemos podido disfrutar con una *demo* de unas tres horas de duración. Cuando James llega a la localidad, un camino le conduce hasta el cementerio. Una mujer, junto a una lápida, le indica la dirección al centro. Después de vagar por las calles cubiertas de un manto de niebla, descubrirá un edificio de apartamentos. La oscuridad es casi total, hasta que encuentra una linterna para abrirse paso entre las sombras. El trabajo realizado con el apartado gráfico nos pondrá los pelos





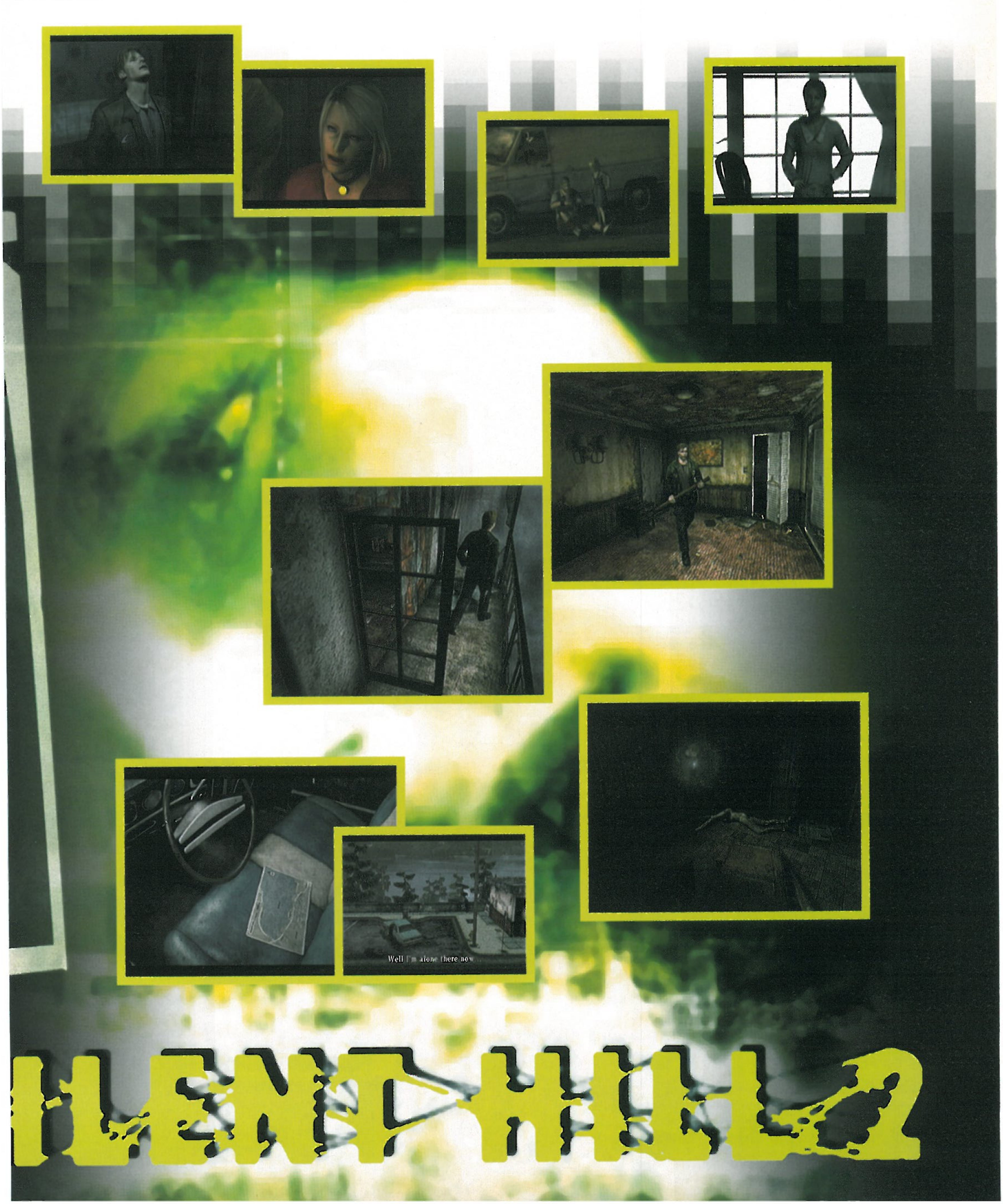


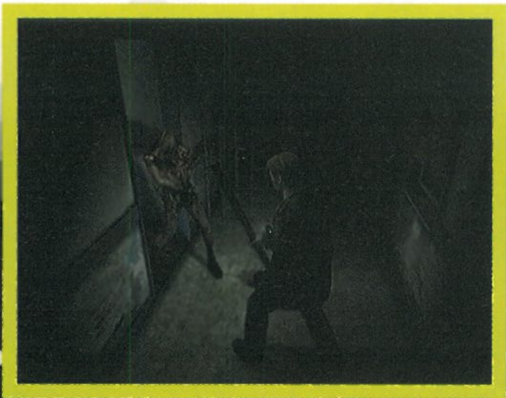




SOLO PARA TUS OJOS. PERMANECE ATENTO A DONDE DIRIGE LA MIRADA JAMES. ENERGÍA, OBJETOS Y ENEMIGOS NO PODRÁN ESCAPAR DE LA AGUDA VISTA DEL PROTAGONISTA.

PARANOIA. LOS PERSONAJES QUE JAMES ENCUENTRA PARECEN SACADOS DE UN MANICOMIO. APARENTEMENTE NORMALES, ACABAN COMPORTÁNDOSE DE MODO EXTRAÑO. ANGELA LLEGA A MOSTRARSE VIOLENTA AMENAZÁNDOLE CON UN CUCHILLO, AUNQUE LUEGO SE ARREPIENTE. EDDIE ASEGURA QUE MATAR NO ES DIFÍCIL Y LAURA, APENAS UNA NIÑA, DIRIGE SUS COMENTARIOS CRUELES CONTRA ÉL. MARIA... BUENO, NADIE CONOCE SUS INTENCIONES.


Well I'm alone there now...
ILENT HILL 2





de punta ante las horribles criaturas creadas por los desarrolladores. El grado de realismo es brutal, como podemos comprobar con el impresionante efecto de niebla o las expresiones en los rostros de los personajes que aparecen en el juego. Aunque la gran novedad es el sistema de sonido 3D, *S-Force*, que Team Silent ha incorporado. En un equipo o televisor estéreo, podremos saber dónde se encuentra un enemigo antes de verle. Y puedo asegurar que no resulta muy agradable escuchar los alaridos que emiten estas abominaciones. Cuando de repente te encuentras con uno, es fácil que un escalofrío te recorra de los pies a la cabeza. Konami va a lanzar un *pack* especial que incluye el juego y la banda sonora, que de nuevo nos sorprende con composiciones alucinantes, aunque no está confirmado para Europa. La compañía ha decidido dejar los diálogos en inglés, pero cabe la posibilidad de que los textos sean traducidos al castellano. El lanzamiento está previsto para el próximo mes de noviembre.



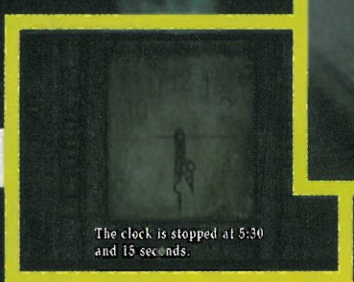


SILENT HILL 2





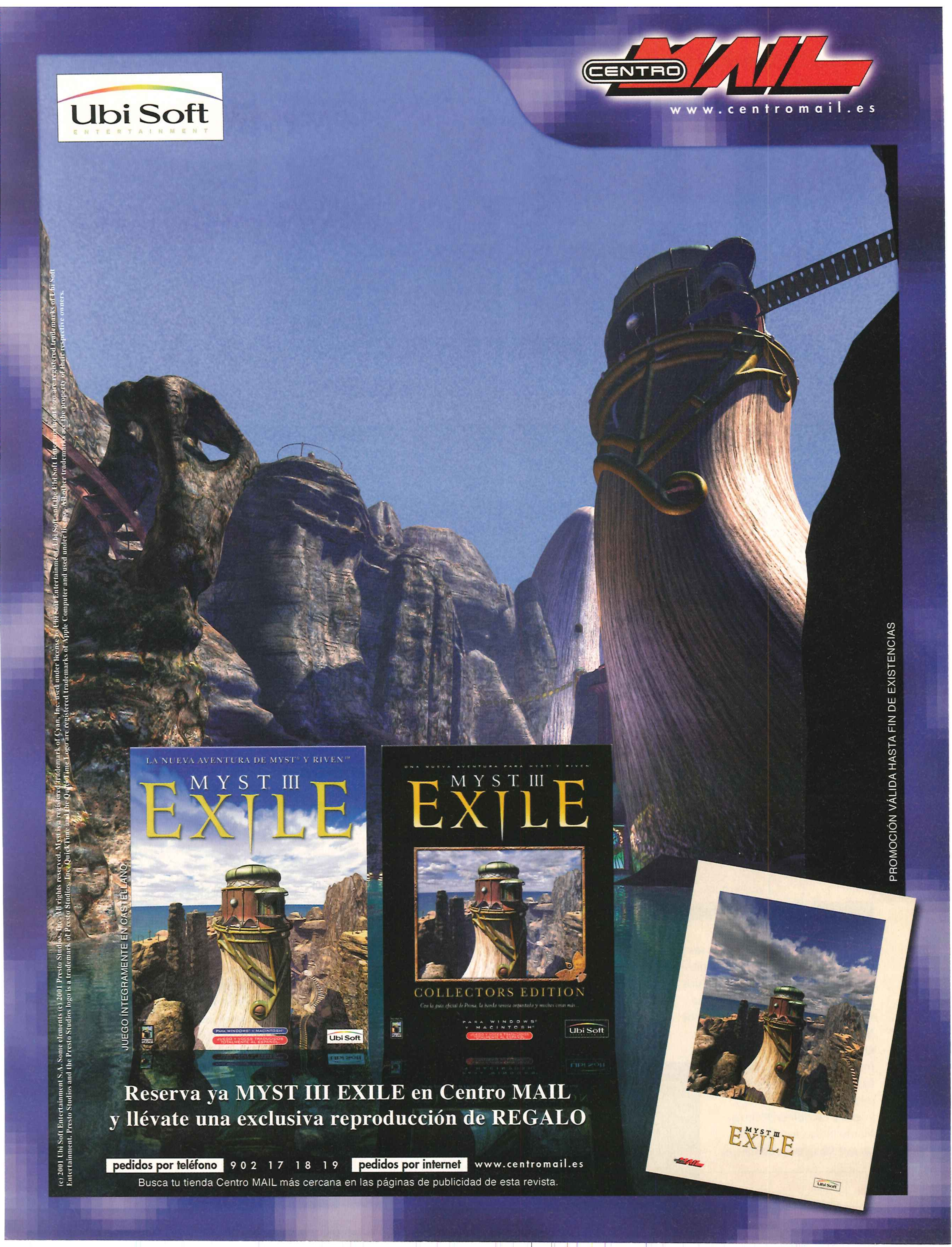




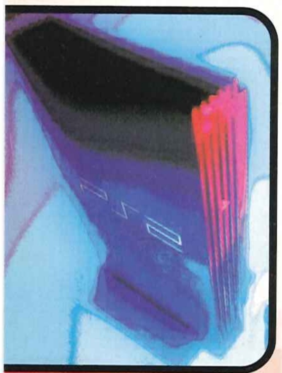


LA CLAVE. HAY TRES ELEMENTOS QUE SE COMBINAN PARA HACER DE *SILENT HILL 2* UNA AUTÉNTICA PESADILLA. LA NIEBLA Y LA OSCURIDAD LIMITAN NUESTRO CAMPO DE VISIÓN CREANDO UNA ATMÓSFERA AGOBIANTE. LA RADIO EMITE UN SONIDO NADA AGRADABLE INDICANDO LA PRESENCIA DE MONSTRUOS EN LAS PROXIMIDADES. A ESTOS HAY QUE SUMAR EL REALISMO GRÁFICO, SUS INQUIETANTES EFECTOS DE SONIDO Y LA BANDA SONORA.

DISEÑO MAQUETA Y REALIZACIÓN: TOMÁS J. PÉREZ ROSADO



Ubi Soft
ENTERTAINMENT
CENTRO MAIL
www.centromail.es
LA NUEVA AVENTURA DE MYST® Y RIVEN™
MYST III
EXILE
JUEGO INTEGRAMENTE EN CASTELLANO
MYST III
EXILE
COLLECTORS EDITION
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS
Reserva ya MYST III EXILE en Centro MAIL
y llévate una exclusiva reproducción de REGALO
pedidos por teléfono 902 17 18 19
pedidos por internet www.centromail.es
Busca tu tienda Centro MAIL más cercana en las páginas de publicidad de esta revista.
MYST III
EXILE











Algunos escenarios siguen estando prerrenderizados, pero apenas muestran diferencias con los generados.

PlayStation 2 made in japan

Género > RPG

Final Fantasy X

Formato > DVD-ROM Compañía > Squaresoft Programador > Squaresoft

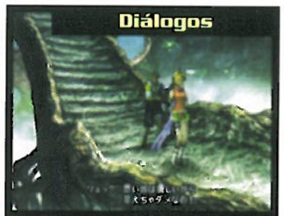
El décimo capítulo de la saga por excelencia ya está entre nosotros. El pasado 19 de julio casi dos millones de usuarios japoneses tuvieron el inmenso privilegio de sentir la fragancia de un *Final Fantasy* en 128 *bits*. Squaresoft, como ya hiciera con el séptimo capítulo, no podía fallar en el relevo generacional y ha vuelto a escribir en el firmamento lúdico, ayudado de las estrellas más rutilantes, el nombre de su magna creación. Final Fantasy X es la armonía hecha videojuego, es la conjunción perfecta del buen hacer y las más altas cotas tecnológicas. El equipo que ha dado a luz la nueva criatura está formado por el *dream team* de siempre (Sakaguchi, Kitase, Nomura, Uematsu, Amano...) más la incorporación de un estratega nato como Toshiro Tsuchida, director de los Front Mission. La fórmula ha vuelto a resultar tan mágica o más que siempre y prueba de ello, y de la devoción del mundo hacia la serie son los más de 2.150.000 FFX vendidos en dos semanas. La ocasión merecía la pena y junto al



Nuevos combates



La recreación de los combates de este décimo capítulo ha corrido a cargo de Toshiro Tsuchida (Front Mission I, II y III). Se ha creado una nueva barra (CTB) que mostrará en todo momento el orden de los turnos de protagonistas y enemigos, podremos cambiar de personaje en cualquier momento y el nuevo nombre de los ataques especiales recibe el nombre de *Overdrive*. Los *Summon Beasts* también adquieren una nueva dimensión ya que lucharemos con ellos como si de un protagonista más se tratase.



Por primera vez, los diálogos de un Final Fantasy están doblados por actores. El resultado es impecable.



Es el deporte nacional de Spira y podrás practicarlo durante todo el juego. Pero antes, aprende las reglas.



En todos los escenarios aparecerá un pequeño esquema mostrando el recorrido, las salidas y más detalles.



Es el revolucionario sistema de desarrollo y evolución de los personajes principales de Final Fantasy X.









DVD-ROM, se acabaron los tres y cuatro discos, se incluye otro DVD con casi una hora de entrevistas, trailers de próximos lanzamientos y galerías de arte, entre ellas una de Yoshitaka Amano. Un *pack* de lujo que justifica los 8.800 ¥ que cuesta. FFX comienza con una melancólica escena en la que se dan cita los protagonistas del juego alrededor de una hoguera, inmersos en una tierra baldía y desolada, dotada de vida por la mágica composición de piano que acompaña las imágenes. Todo está generado por la consola y ver los gestos y la animación facial de Tidus y Yuna da auténticos escalofríos de placer. Después comenzará el juego mostrando los escenarios en 3D más complejos, sólidos e increíbles que hayáis visto jamás y que superan con creces a las localizaciones prerrenderizadas que todavía aparecen, quizá como homenaje a las entregas de 32 *bits*. Las animaciones de Tidus, y el resto de personajes, *motion capture*, complementan perfectamente los escenarios gracias a su perfecto modelado, *Facial Motion System* y las texturas que dan vida a tan ingente cantidad de polígonos. Tetsuya Nomura, diseñador de personajes, ha vuelto a superarse. Una puesta en escena antológica de actores y decorado a la que pone la guinda la gran





En los puntos de salvar partida también podremos recargar energías y jugar al «Blitzball».







Aquí tenéis el pintoresco mapa del exótico y misterioso mundo de Spira, el escenario de FFX.

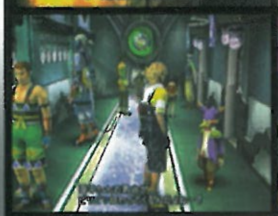






En cada templo resolveremos ingeniosos puzzles si queremos conseguir Summon Beasts.



















Tidus



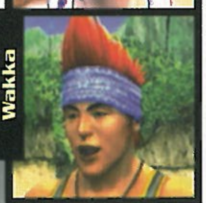
Yuna



Auron



Kimahri



Wakka



Lulu



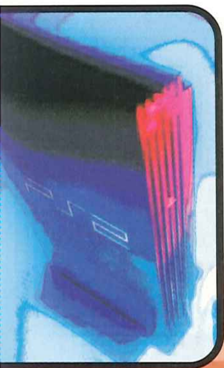
Rikku

Final Fantasy X

ambientación musical del maestro Uematsu. La historia de FFX no pone en la piel de Tidus, una estrella del «Blitzball», que observa cómo Zanarkand, su ciudad, es tragada por un ente diabólico llamado Sin mientras disputa un partido. Momentos después aparece en un lóbrego pantano rodeado de ruinas marinas. Poco a poco conocerá a más personajes principales hasta encontrar a la hechicera Yuna, quien le pide que se una a su causa para derrotar a Sin. Así comienza un mágico viaje por el exótico y misterioso mundo de Spira. La influencia asiática de paisajes, personajes, situaciones y música se deja notar en este último capítulo. Las últimas palabras las quiero dedicar a la insultante calidad de las secuencias CG, complemento ideal de las imágenes generadas y a los detalles exclusivos de la saga como los remozados combates, los diálogos hablados, el sistema *Sphere Board* y el nuevo sistema de mapeado. Además FFX es compatible, elimina tiempos de carga, con el disco duro de PS2. La fantasía de Square no tiene final. ➾ **THE ELF**









Al vernos, el humano entrará en un estado de furia que sólo podrá ser apaciguado presionando en ciertos puntos y algunos muy indiscretos.

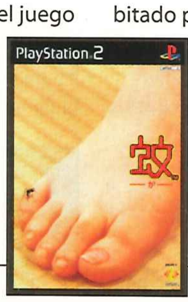
Las dosis de morbo que se encuentran en la primera fase (el dormitorio de la hija) se cumplen sobradamente más adelante... en el escenario del baño.

Género > Sim. de Mosquito

Ka

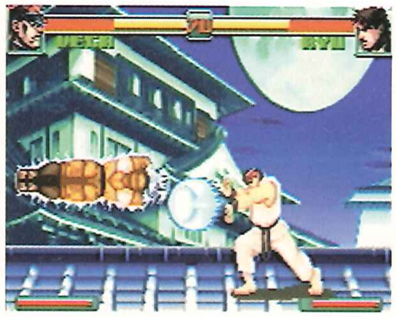
Formato > CD-ROM   Compañía > Sony C.E.I.   Programador > Sony C.E.I.

Aquel que que se atreva a afirmar que todo está inventado, que es imposible crear algo nuevo y original para consola, debería probar la última excentricidad de SCEI para PS2, Ka, un simulador de mosquito. Por aquello de no hacer el juego tan desagrable como su portada, se ha sustituido el repulsivo insecto por un simpático «robotejo», aunque el objetivo de Ka sigue siendo el mismo que todo el mundo imagina: chupar la sangre a la gente, en este caso concreto a una familia (padre, madre y una hija de buen ver). Cada fase de Ka se desarrolla en un escenario (dormitorio, salón, cocina, cuarto de baño...) habitado por un miembro de la familia, que el jugador puede explorar a su antojo. Nuestro amigo el mosquito debe picar en un punto determinado del cuerpo del pobre incauto y beber hasta llenar sus depósitos, mediante una rítmica rotación del *joystick* derecho del *Dual Shock 2*. Pero cuidado. Hacerlo bruscamente puede alertar al humano, que no dudará en defenderse de un palmetazo o un pisotón. Como podéis imaginar, las dimensiones de los habitantes de la casa (y el entorno en general) son gigantescas en comparación con el protagonista, lo cual pone de manifiesto, una vez más, el poderío técnico de PS2. ¿Podría llegar Ka a occidente? Quién sabe. Juegos más raros han acabado en USA bajo el sello de otras compañías. Que llegue a Europa ya es más difícil. **NEMESIS**





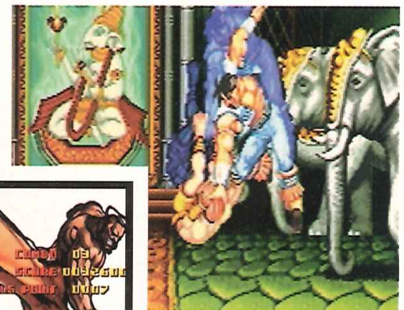










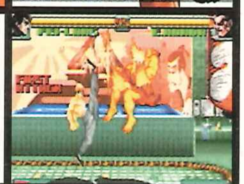














Aunque la mayoría de los personajes no son tan difíciles de vencer como en la recreativa, algunos como T. Hawk o E. Honda son aún más poderosos.

En esta versión, Akuma posee su Raging Demon, algo que no aparecía en la recreativa.

Todos los escenarios han sido cuidados para asemejarse al máximo a los de la versión arcade. Abajo, la aurora boreal del escenario de Cammy.





Género > Beat'em-up

Super Street Fighter II X Revival

Formato > 64 Mb   Compañía > Capcom   Programador > Capcom

Si en el número anterior os mostramos las primeras imágenes de la versión GBA de *Final Fight*, este mes el elegido es Super Street Fighter II X Revival, inquilino permanente del *slot* de cartuchos de mi Game Boy Advance. Depurando sus impresionantes técnicas de programación en la nueva portátil de Nintendo, los chicos de Capcom han conseguido convertir a dicha consola, con impresionante fidelidad, un título creado originalmente para el sistema recreativo CPS-2 a finales de 1994. Super Street Fighter II X Revival (*Turbo* en occidente), mantiene en esta conversión todos los elementos que le convirtieron en el mejor de la saga para muchos de sus seguidores. Lo único que diferencia esta versión de la original es algún que otro fotograma de animación, la banda sonora (muy buena teniendo en cuenta el *hardware* de sonido de GBA) y el número de botones, falta suplida mediante una configuración total de los controles de Game Boy Advance. Al igual que *Final Fight*, SSF2X Revival posee algún que otro extra, como la posibilidad de seleccionar a Shin Gouki (tras muchas horas de juego) y el rediseño de escenarios como el de Ken o el de Vega (M. Bison). DOC













Las nuevas capacidades gráficas de GBA respecto al MD 7 de SNES se perciben claramente en MK Advance. Sólo con echar un vistazo a los múltiples planos de scroll de fondo, que conviven en perfecta armonía con el plano «horizontal» por el que avanzamos, te bastarán para convencerte.







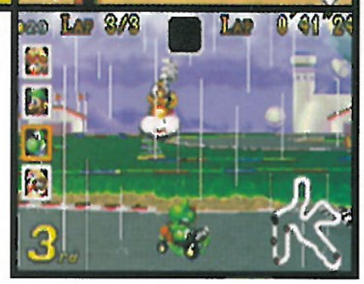
Al principio sólo tendrás acceso a cuatro copas. Una vez consigas «Oro» en todas ellas, podrás disputar la Special Cup. Además cada copa esconde 4 circuitos de la edición original de Mario Kart, incluso con sus melodías.











Los personajes cuentan con digitalizaciones interactivas, como la edición de N64. Todo suena muy bien en MK Advance.

Género > Conducción

Mario Kart Advance

Formato > 32 Mb Compañía > Nintendo Programador > Intelligent Systems

El saco de juegos de calidad para GBA no para de engordar. Mario Kart Advance fue, desde los orígenes de la aún joven consola, el centro de muchas miradas y más de un sueño. Con el cartucho humeante, hemos podido comprobar las excelencias que aporta el nuevo juego de Intelligent Systems. Ocho personajes, los mismos que en la entrega de N64, 3 cilindradas y 5 copas con 4 circuitos cada una. Retomando un sistema de control más cercano a la entrega de SNES que a la de N64 reviviremos las divertidas y disputadas carreras que en su día protagonizamos, haciendo gala de gran maestría en el uso de los *items* y del derrape. Tres o cinco será el número de vueltas necesarias para ver la bandera a cuadros y obtener los puntos válidos de cara a la clasificación final. Por supuesto, el corazón de MK Advance es la opción multijugador, la cual cobra una nueva dimensión al permitir, por primera vez, que cada jugador disfrute de la totalidad de los píxeles de su pantalla en las partidas. Mario Kart Super Circuit, así se llamará el juego en Europa y USA, estará a mediados de este mes en las tiendas. El mes que viene, con más tiempo lo analizaremos como se merece. ➜ ÓSCAR







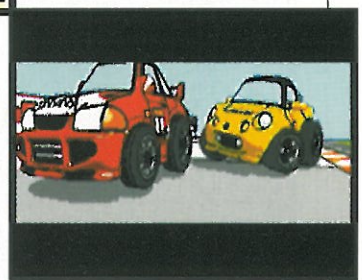




Arriba, el Attraction Area, en el que se mezclan los elementos del Nature (nieve, agua, tierra, etc.) y se añaden items en el asfalto para acelerar nuestro coche y hacerlo saltar por los aires...

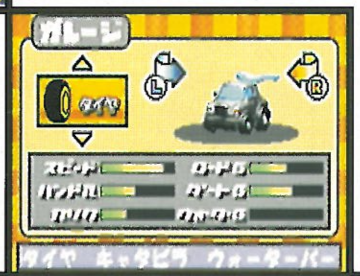






A través de esta pantalla podremos personalizar nuestro vehículo con los componentes comprados o ganados en culquiera de las carreras.











Género > Conducción

Choro Q Advance

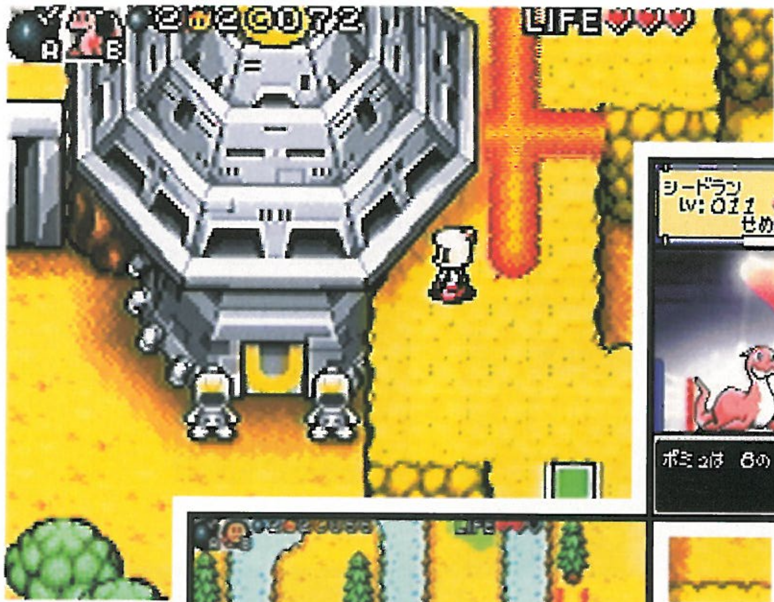
Formato > 32 Mb   Compañía > Takara   Programador > Takara

El pionero del *tuning* en los videojuegos de conducción llega a la nueva portátil de Nintendo. Al igual que ocurrió con las versiones anteriores de *Choro Q*, el punto fuerte del título de Takara para Game Boy Advance no es ni mucho menos su apartado gráfico (muy similar al de *Krazy Racers*), sino su jugabilidad y adicción. Como si de un *Gran Turismo* portátil se tratase, en Choro Q Advance tendremos que ganar carreras para ir comprando nuevos componentes que añadir a nuestro vehículo (frenos, motor, ruedas, alerón, defensa, aceite, carrocería, transmisión, volante y hasta claxon y velocímetro). El aspecto más original de Choro Q Advance es el hecho de tener que habituar nuestra conducción a cuatro tipos de juego diferente: *Circuit Area*; conducción en asfalto, *Nature Area*; circuitos de *rally* (tierra, nieve, agua, etc), *Battle Area*; donde podremos equipar al vehículo con armas y orugas en lugar de ruedas, *Aqua Area*; en el que tendremos que sustituir las ruedas por propulsores acuáticos, *Attraction Area*; circuitos repletos de turbos, impulsores y atajos. Choro Q Advance es un título divertido, largo y con una curva de dificultad que promete horas y más horas de juego. DOC

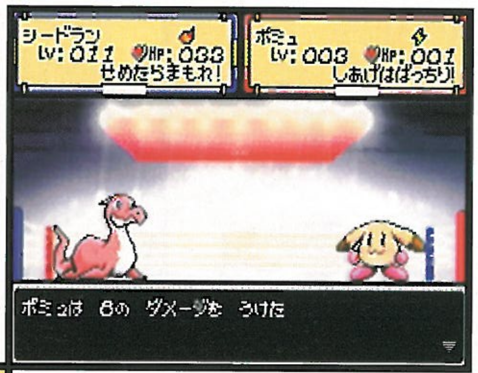


Game Boy Advance

GAME BOY ADVANCE

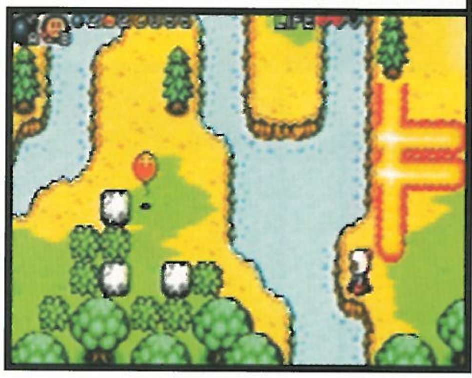


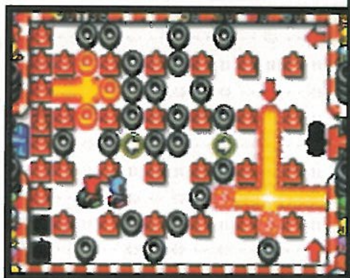
La jugabilidad «made in Bomberman» permanece intacta tras más de una década de presencia en los sistemas de entretenimiento.







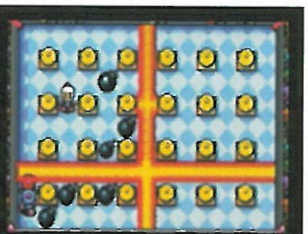




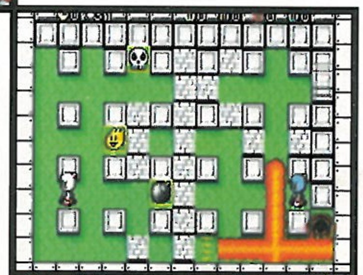
El RPG, que es la base de esta entrega de Bomberman, aunque no está exento de calidad (recuerda a Zelda III de Super Nintendo), queda relegado a un segundo plano por el modo clásico de todos contra todos.

Modo Multiplayer





Como siempre ha sucedido en los *Bomberman*, cuando la cosa alcanza niveles de «pique» antológico es cuando son «humanos» y no máquinas los que controlan al resto de «bomberos». Con un cable *link* podrán competir hasta cuatro jugadores simultáneos, eso sí, si no disponen de un cartucho cada uno y tiran todos del «administrador», las cargas serán bastante pesadas.





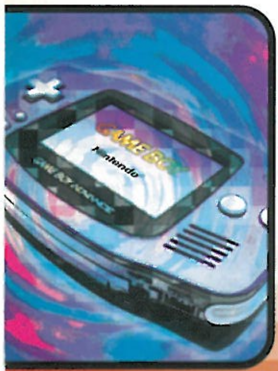
Género > RPG/Arcade

Bomberman Story

Formato > 32 Mb   Compañía > Hudson   Programador > Hudson

Da igual la consola que sea, el hecho es que, indefectiblemente, siempre nos toparemos con un *Bomberman* en cualquier sistema que salga al mercado. Y la verdad, aunque llevemos más de diez años conviviendo con el «bombero», seguimos sin cansarnos de una de las mecánicas de juego más adictivas de la historia de los videojuegos, en especial en la modalidad *multiplayer*. En esta ocasión, a pesar de que el modo de lucha en escenarios estáticos sigue intacto, el protagonismo se lo lleva un curioso *RPG* protagonizado por Bomberman que por su diseño recuerda a un *Zelda*, y por el aspecto de los personajes a *Pokémon*. De hecho, los *Karabons* son unas criaturas muy similares a cualquier *Pokémon* y serán los protagonistas en las batallas que, curiosamente, también se realizan por turnos. Ocho grandes ciudades, cinco calabozos repletos de *puzzles* y seis enormes jefes finales son las características de esta modalidad de juego. Sin embargo, el modo de toda la vida, con los *items* más habituales y toda la magia y jugabilidad marca de la casa, sigue siendo lo más atrayente del juego y principal argumento para su compra... cuando salga en España. THE SCOPE







Los menús de esta versión GBA han sufrido un generoso y necesario lavado de cara.







La clásica perspectiva isométrica de los combates se mantiene intacta, pero se han optimizado los menús y añadido bonitas ilustraciones de los personajes.

En el mapa principal de Breath of Fire apreciaremos el paso del día a la noche.

Género > RPG

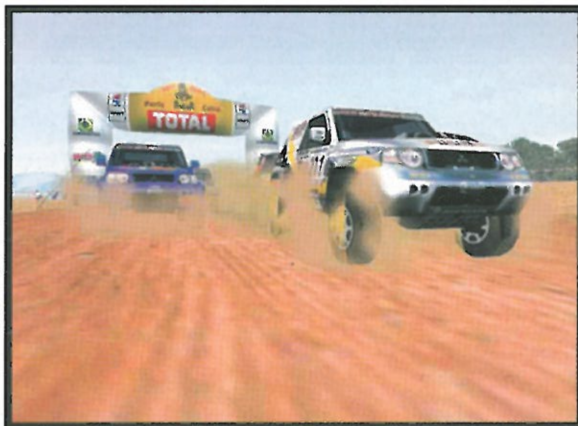
Breath of Fire

Formato > 32 MB   Compañía > Capcom   Programador > Capcom

Aunque la clásica saga de Capcom siempre ha permanecido bajo la alargada saga de los mitos de Square y Enix, sería injusto negar la notable calidad de los cuatro capítulos de *Breath of Fire*. Esta edición GBA es la conversión, prácticamente idéntica, del primer *BOF* de SFC/SNES con algunos retoques estéticos en la pantalla de presentación y en la *intro*, nuevos efectos gráficos y un *restyling* más acusado en menús y en la escenificación de los combates. Éstos siguen presentando la perspectiva isométrica de siempre, pero se les ha añadido una disposición más lógica de las opciones de batalla y la imagen de los personajes. La brillante banda sonora del original ha sido convertida de forma notable por Capcom. Otras exclusividades de la versión GBA son nuevos minijuegos (el de pesca es el más destacado), mayor comodidad a la hora de salvar partida y la posibilidad de intercambiar objetos con otros usuarios. Puede que Breath of Fire no impresione gráficamente como otros *RPG* de Game Boy Advance (*Golden Sun* por ejemplo), pero os puedo asegurar que es uno de los clásicos más sólidos y entrañables del género. Rezad para que aparezca en España. **THE ELF**



GAME BOY ADVANCE







Aunque elijamos un Quad como vehículo, eso no exime el poder toparnos con vehículos de otras categorías que, por supuesto, nos incordiarán todo lo que puedan.



Es casi peor salirse de la pista que volcar. Hay infinidad de trampas de arena que, en ocasiones, nos resultará imposible salir de ellas con celeridad.







Género > Conducción

Paris-Dakar Rally

Formato > DVD-ROM   Compañía > Acclaim   Programador > Acclaim   País > Estados Unidos

El género de la conducción se pone al rojo vivo en PS2. Después de la irrupción de *Gran Turismo 3*, y con el *Lotus Challenge* a punto de llegar a las tiendas entre otros, nos llega Paris-Dakar Rally, un simulador de rallies que cuenta con la ventaja de contar con la licencia oficial del rally más legendario de todos los tiempos. 24 vehículos reales en 4 diferentes categorías (todoterrenos, motos, *quads* y *buggies*) y 12 espectaculares entornos conforman la principal carta de presentación de esta nueva propuesta de Acclaim, que pretende fundir deporte y aventura en un juego de conducción que reproduce con la mayor fidelidad posible las situaciones que se les pueden presentar a los pilotos de este rally. De esta manera, trampas de arena, barro, cambios de nivel, zanjas y hasta animales sueltos será posible encontrar en cada una de las etapas que recorren media África. Como os imagi-



Gráficamente el juego ha sido muy cuidado, con amaneceres y atardeceres realmente impresionante. El diseño de los vehículos y su dinámica también destacan.



Cuatro tipos de vehículos diferentes



buggy





4x4





moto





Quad



La forma de conducirlos variará notablemente, por lo que habrá que «cambiar el chip» según nos enfrentemos al rally con una u otra montura.







La variedad de los escenarios es una de las notas distintivas del juego. África no es sólo arena, sino también caminos pedregosos, barro y jungla.



PlayStation 2

naréis, la lucha en esta ocasión es contra el cronómetro, siendo nuestra misión recorrer en el más corto lapso de tiempo posible cada una de las etapas del rally. Para esta primera aproximación al juego hemos dispuesto de una *beta* al 70% de su finalización, lo que si bien nos sirve para darnos una idea clara de la calidad del juego, no quita que aún presente algún defecto que será eliminado en la versión final. Lo que más puede destacarse del juego es la posibilidad de seleccionar entre cuatro tipos de vehículos, lo que hará que nos enfrentemos al rally de una manera totalmente distinta según elijamos un *quad*, una moto, un 4x4 o un *buggy*. Aunque esta oferta ya es tentadora, no hubiera estado de más incluir también camiones, que en los últimos años han ido ganando protagonismo en el rally. Aunque debido a la inacabada *beta* de que disponemos el motor gráfico aún se tiene que mejorar (presentaba una cierta brusquedad dificultando un poco el control), lo cierto es que Paris-Dakar Rally promete ser uno de esos juegos candidatos a ocupar durante mucho tiempo la pantalla del televisor por la exigencia de pilotaje que parece que tendrá. La facilidad de volcar en cuanto nos «desmadramos» un poco y las constantes pérdidas de tiempo si nos salimos de la pista, nos obligarán a realizar una conducción muy técnica y cuidadosa, utilizando el freno constantemente. Los vehículos, además, podrán sufrir daños parciales en carrocería y motor y pueden modificar sus reglajes. Múltiples rutas, obstáculos imprevistos, instrucciones del copiloto y hasta fenómenos naturales serán las cualidades de un juego que saldrá íntegramente doblado y traducido al castellano. **THE SCOPE**

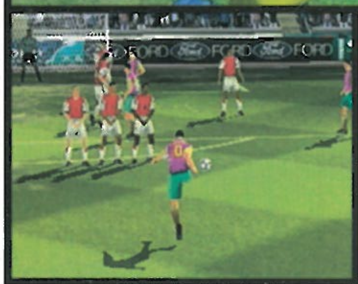












En la misma línea de las versiones para PSone, este título reproduce fielmente el formato real de múltiples competiciones. En los comentarios repite, por segundo año, Gaspar Rosseti.





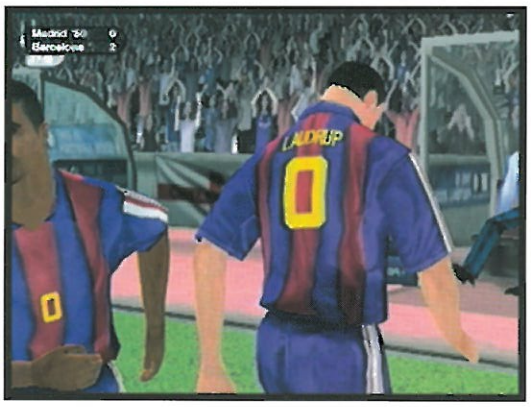
Alguno de los parecidos físicos logrados en esta beta son realmente increíbles. Sirva como ejemplo el capitán de la selección española Fernando Hierro, que aparece en la imagen superior.

Género > Deportivo

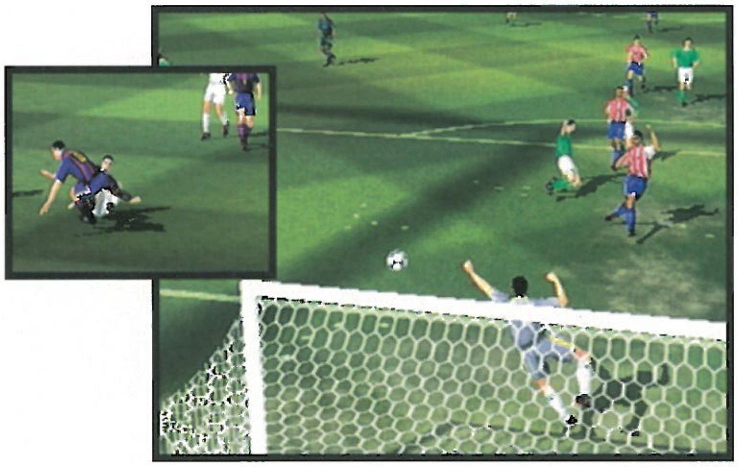
Esto es Futbol 2002

Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Team Soho País > Reino Unido

Hasta 1999 Sony no se lanzó al mundo de los simuladores futbolísticos. El título elegido para el citado acontecimiento fue *Esto es Fútbol,* un programa para PlayStation cuya principal virtud fue la inclusión de equipos y jugadores reales y en el que la jugabilidad fue su talón de aquiles. El año pasado, con la segunda parte, consiguió solventar alguno de los defectos, pero no llegó a hacer sombra a los líderes del género futbolístico. Ante la llegada de PlayStation 2, Sony ha reaccionado con mayor rapidez anticipándose a la segunda parte de *ISS* y *FIFA,* y convirtiendo Esto es fútbol 2002 en el cuarto simulador de fútbol aparecido para la nueva consola. A pesar de que el grupo programador es el mismo que el de sus antecesores (SOHO) el título supone una total revolución gráfica. El número de polígonos empleados para recrear cada jugador se ha multiplicado por diez en busca de



Junto a las selecciones y clubes actuales, se ofrecen también algunos equipos que hicieron historia. Entre los mismos se encuentran el Madrid de Puskas y el Barcelona de Laudrup.

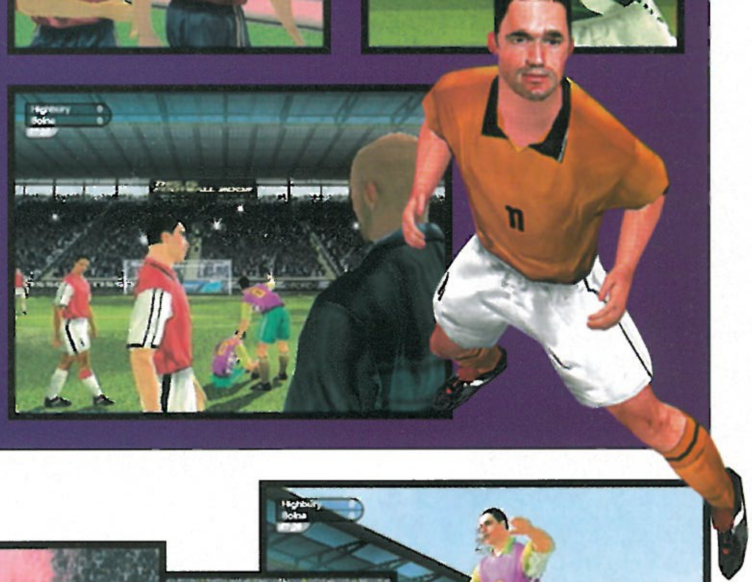


Secuencias

Las secuencias ofrecen los momentos más espectaculares de los partidos. En las mismas pueden apreciarse las animaciones faciales y el detalle en el diseño de los uniformes.











PlayStation 2

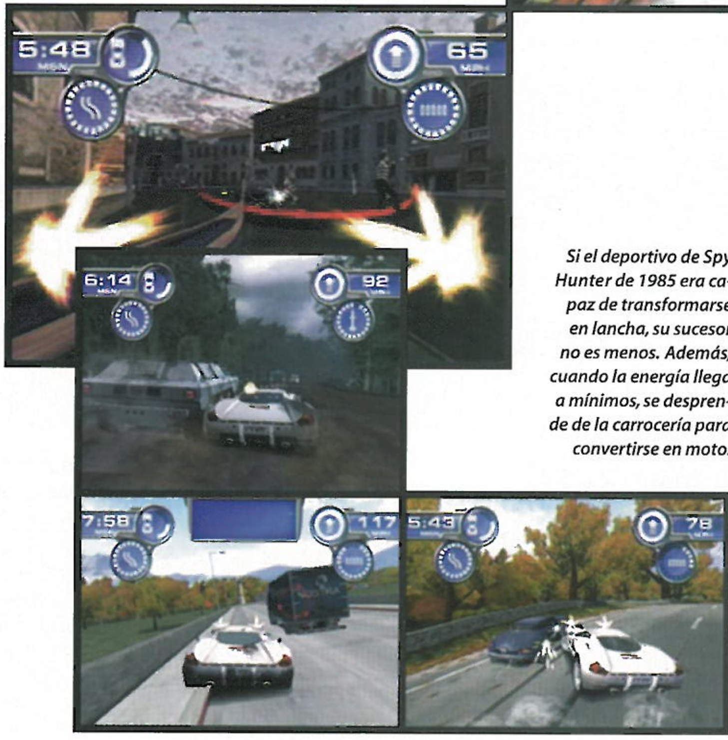
una definición similar a la de sus directos rivales. En este sentido hay algunos parecidos físicos, como el de Fernando Hierro, realmente impresionantes. Las múltiples secuencias incorporadas y las repeticiones, tanto automáticas como manuales, constituyen la prueba más clara de este aspecto. Destacar algunos detalles de calidad, como el humo que llega hasta el terreno de juego cuando el público realiza algún lanzamiento de bengalas, o los papelitos que se quedan en el campo tras ser arrojados desde las gradas. Los únicos aspectos rescatados de las anteriores versiones de la saga son la variedad de opciones y los equipos incluidos. Con respecto a la variedad de opciones, se incluyen todo tipo de competiciones así como un editor que aún no está del todo terminado. En el apartado de los equipos, el juego sigue teniendo uno de sus puntos fuertes. Selecciones nacionales, clubes de las principales ligas europeas y equipos históricos son sólo una parte de lo que ofrece Esto es Fútbol 2002. Destacar la aparición de algunos equipos de segunda división y del Real Madrid de la década de los años 50 junto al Fútbol Club Barcelona, conocido como «dream team». En cuanto al control de los jugadores sobre el terreno de juego se ha hecho una renovación total, tanto en ataque como en defensa. Destacan los pases en profundidad con los que se consiguen magníficos resultados. De esta forma se busca alcanzar la jugabilidad de la que carecían las anteriores entregas de *Esto es Fútbol* y conseguir un programa que, de una vez por todas, sitúe a Sony en la cresta de la ola de la simulación futbolística. Desde luego, lo visto hasta el momento permite ser muy optimistas. CHIP & CE







Entre estas dos imágenes hay 18 años de diferencia. A pesar de las evidentes mejoras gráficas, el espíritu Spy Hunter permanece inalterable. Emociona reencontrarse con algunos enemigos clásicos, como el coche de las cuchillas...





Si el deportivo de Spy Hunter de 1985 era capaz de transformarse en lancha, su sucesor no es menos. Además, cuando la energía llega a mínimos, se desprende de la carrocería para convertirse en moto.

Género > Arcade Conducción

Spy Hunter

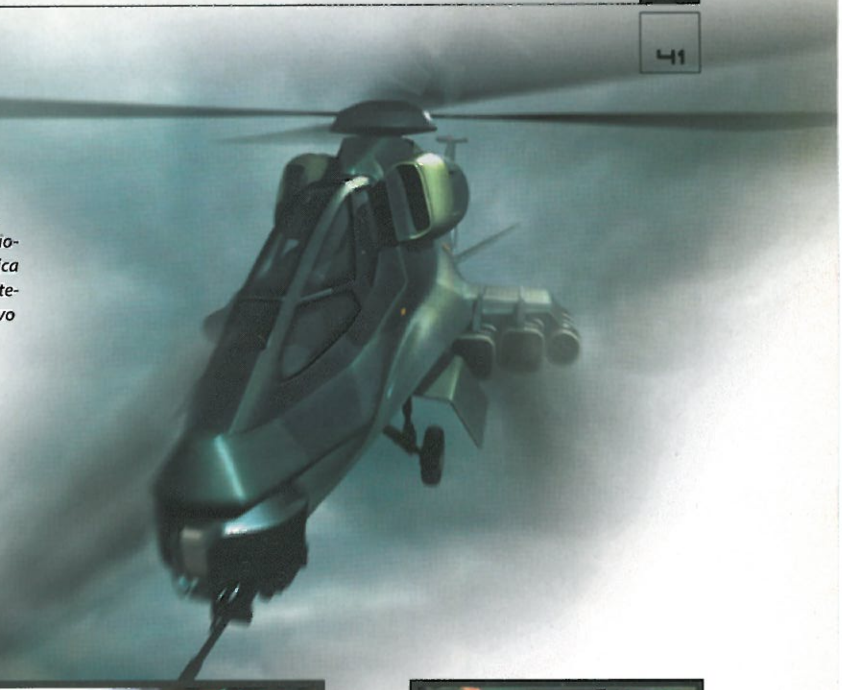
Formato > DVD-ROM | Compañía > Midway | Programador > Paradigm Ent. | País > Estados Unidos

Uno de los mayores clásicos recreativos de todos los tiempos regresa al primer plano de actualidad. Spy Hunter, otra más de las joyas del legado Bally Midway, llega a PlayStation 2 en una secuela que rescata los mejores elementos de la mítica *coin-op* de 1985: el tema musical de Peter Gunn, los motoristas, los coches azules (y sus cuchillas)... El *scroll* vertical ha dado paso a las tres dimensiones y la sencilla mecánica de sobrevivir y destruir todo lo que circula evoluciona hasta dar forma a 14 increíbles misiones repartidas a lo largo del globo terráqueo. Para superarlas contarás con el *G-1665 Interceptor*, un bólido de 845 caballos de potencia «trucado» con todo tipo de dispositivos de ataque y defensa. Se han conservado la ametralladora y la cortina de aceite de las que ya hacía gala el deportivo del *Spy Hunter* original, pero se han añadido otras sorpresitas «de serie» como un láser, minas o una tercera transformación. Si en la máquina del 85 era posible convertir el coche en lancha al llegar a un río, esta nueva versión para PlayStation 2 permite adoptar la forma de una moto con el fin de evitar más fácilmente el constante acoso al que te someterán las hordas de espías. Dotado de una gran suavidad, que va mejorando a cada *beta* nueva que nos llega a la redacción, este nuevo Spy Hunter es obra de los creadores del clásico *Pilotwings* de Nintendo 64, nada menos, y de aquel simpático *Beetle Adventure Racing* de EA. Con semejante currículum no extraña a nadie la calidad de este juego. **NEMESIS**

PlayStation 2



Como los Ace Combat, Thunderhawk combina la simulación aérea convencional con una mecánica arcade que lo hace terriblemente atractivo a los ojos de cualquier usuario.





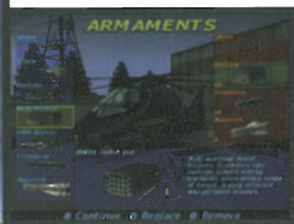




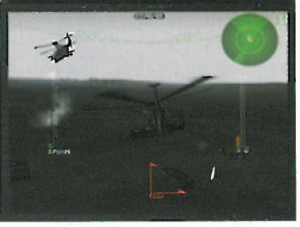












Septiembre parece ser el mes elegido para comercializar este simulador de helicópteros, tercera entrega de una saga iniciada en 1993 en Mega CD.

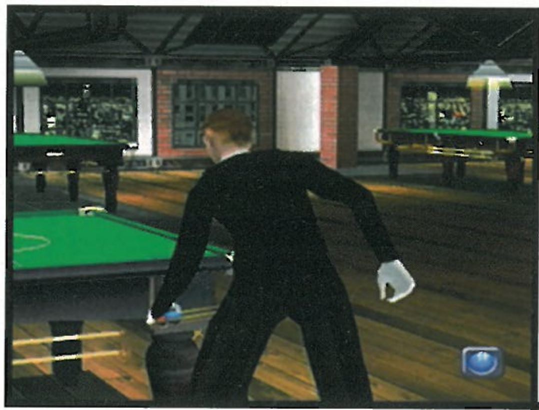
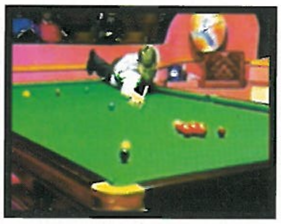
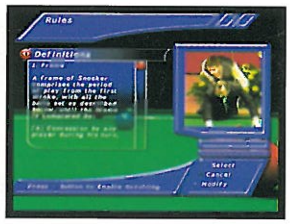
Género > Simulación Aérea

Thunderhawk: Operat. Phoenix

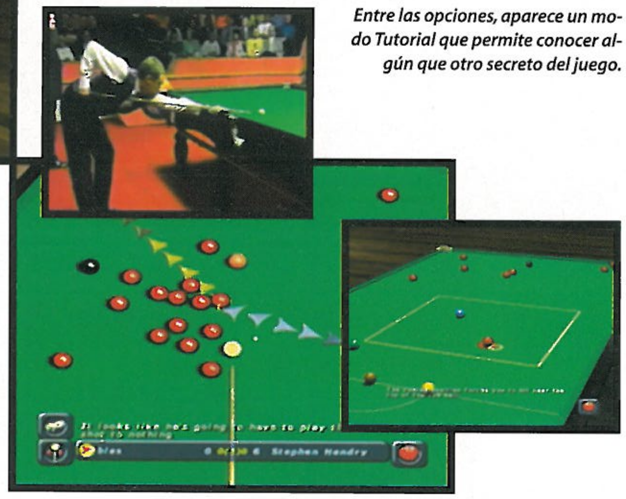
Formato > CD-ROM   Compañía > Eidos   Programador > Core Design   País > Reino Unido

De menos solera que *Spy Hunter*, pero también perteneciente a una saga ya clásica, Core Design nos presenta la última entrega de la familia *Thunderhawk*. Aquella vieja y fantástica creación para Mega CD de Core dio paso en 1995 a *Firestorm: Thunderhawk 2*, el primer simulador de helicópteros para PlayStation. Y como no hay dos sin tres, ya tenemos aquí, seis años después, un nuevo episodio que conserva la misma fusión *arcade*/simulador (algo en lo que reina desde hace años en Namco con sus *Ace Combat*) pero acompañado esta vez con unos gráficos sólo comparables a los de los mejores simuladores para PC. El ya demostrado potencial de la consola de Sony se pone al servicio de escenarios fotorrealistas en los que transcurren siete campañas con diversas misiones de ataque, defensa y escolta, siempre a los mandos de un devastador helicóptero de combate. La modernización, en la vida real, del arsenal militar se ha trasladado a Thunderhawk: Operation Phoenix, de tal forma que es posible acoplar armas con las que jamás habrían soñado los usuarios de Mega CD en 1993, tales como cohetes capaces de generar un campo electromagnético. Un *AWAC* se encarga de velar por nuestra posición, informando en todo momento de la situación de tanques, antiaéreos y otros objetivos a destruir. Teniendo en cuenta que todavía puede pasar algún tiempo para la comercialización en Europa de *Ace Combat 4*, Thunderhawk: O. Phoenix va a hacer estragos entre los *fans* de simuladores. **NEMESIS**



Entre las opciones, aparece un modo Tutorial que permite conocer algún que otro secreto del juego.



Se ha incrementado el número de animaciones al incluir más secuencias de los jugadores durante el transcurso de las partidas.



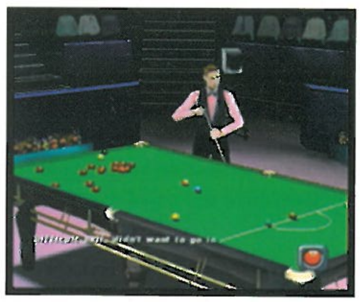


Género > Deportivo

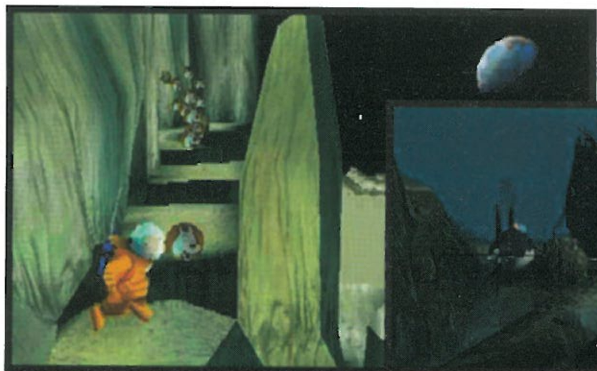
World Champ. Snooker 2001

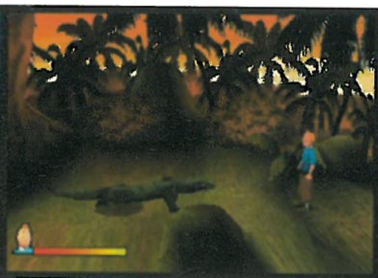
Formato > CD-ROM   Compañía > Codemasters   Programador > Blade Int. Studios   País > Reino Unido

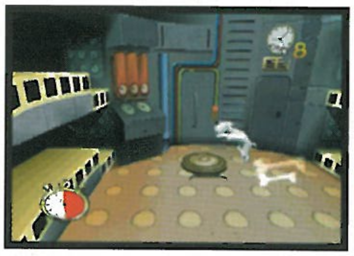
El billar debuta en PlayStation 2 con un programa que se centra en el *snooker*, dejando a un lado el clásico billar americano. La citada disciplina, muy popular en el Reino Unido, ya fue la protagonista en exclusiva de la primera parte de esta saga, aparecida hace aproximadamente un año. Los responsables de ambas versiones, así como de una magnífica conversión para Game Boy Color, son el dúo formado por Codemasters y Blade Interactive Studios. El nuevo programa sigue las líneas maestras de su antecesor, recogiendo un sistema de control de los golpes muy parecido. En cuanto a los jugadores, éstos vuelven a ser reales, pero dudo que este aspecto suponga un atractivo adicional para los usuarios del mercado español. Los gráficos y alguna opción adicional constituyen las principales novedades de un título que tiene a su favor la total inexistencia de competencia y en contra, la escasa afición a esta disciplina que existe en España. CHIP & CE



Los jugadores incluidos son reales, aunque este aspecto pasará prácticamente inadvertido para los usuarios que no pertenezcan al mercado británico.

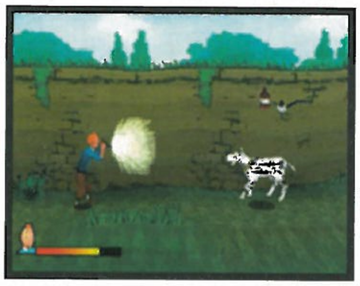




En algunas fases, Tintín cede todo el protagonismo a otros personajes, como Milou o Hernández y Fernández. La mecánica del juego abarca desde la plataforma clásica hasta la conducción.





La costa de Escocia, la casa del Dr. Müller... D. Aventura reproduce los escenarios más recordados de La Isla Negra y de otros cuatro álbumes clásicos del personaje creado por Hergé en 1929.



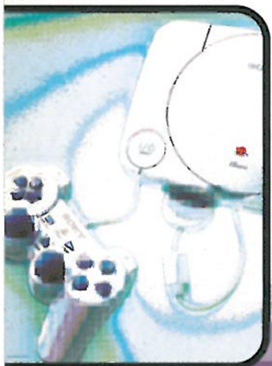

Género > Arcade

Tintin destino aventura

Formato > CD-ROM Compañía > INFOGRAMES Programador >INFOGRAMES País > FRANCIA

La inmortal creación del belga Hergé salta por primera vez a las tres dimensiones, en un título para PSone basado no en uno, sino en cinco de los álbumes más conocidos de Tintín: *La Isla Negra*, *El Tesoro de Rackham el Rojo*, *Tintín en el País del Oro Negro*, *Aterrizaje en la Luna* y *Vuelo 714 para Sidney*. Serán 21 fases en total, en las que los «tintinófilos» podrán reencontrarse con su personaje favorito, perfectamente recreado en 3D. Destino Aventura ofrecerá cuatro mecánicas de juego diferentes: plataformas, conducción, combate contra el jefe de turno y una fase de bonus. Aunque casi todo el protagonismo del juego recae en Tintín y Milou, algunas fases permitirán controlar otros conocidos personajes, como es el caso de los incompetentes policías Hernández y Fernández en su paseo en jeep por el desierto de Khemed. Infogrames ha colaborado estrechamente con Moulinsart, la compañía encargada de comercializar y conservar el legado de Georges Remi «Hergé», para respetar con una fidelidad casi enfermiza cada paraje, personaje o elemento de los álbumes originales e incorporarlos a este *arcade*: desde el enorme perro Gran Danés que guarda la casa del Dr. Müller (*La Isla Negra*), hasta el submarino en forma de tiburón de *El Tesoro de Rackham el Rojo*. Cualquier fan de Tintín se emocionará al reconocer en pantalla los numerosos detalles extraídos de cada cómic, que dan forma a este fabuloso juego y que llegará al mercado español este mismo mes de septiembre. NEMESIS

supernuevo supernuevo supernuevo supernuevo





La recreación de las ciudades en las que se enmarca el juego es sobresaliente, con localizaciones fácilmente reconocibles.









El espectáculo se encuentra tras cualquier esquina en forma de vuelo o colisión contra el tráfico real.





13 vehículos

Aunque el celebérrimo Mini Cooper es el principal protagonista del juego (es el único coche real), durante el juego podremos controlar un total de 13 diferentes vehículos, cada uno de ellos con sus cualidades dinámicas y aptitudes específicas para las diferentes misiones. Desde autobuses hasta todoterrenos.





Género > Arcade conducción

The Italian Job

Formato > CD-ROM Compañía > SCI Programador > SCI País > Reino Unido

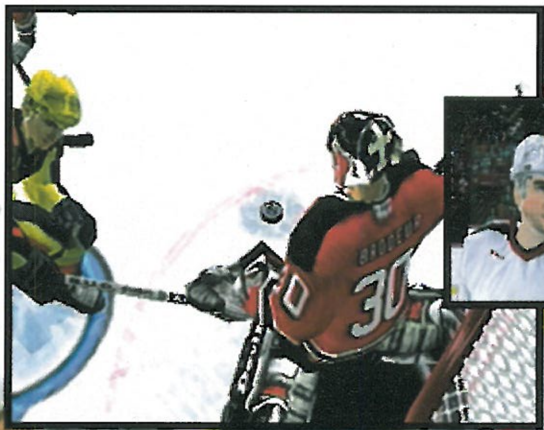
Basado en una película del mismo nombre y fechada en 1969 protagonizada por Michael Caine y Benny Hill, The Italian Job pretende recrear aquellas persecuciones míticas que tanto éxito tuvieron en el cine de aquellos años (al más puro estilo *Driver*). Aunque dispondremos de cinco diferentes modos de juego (desde un contrarreloj hasta un modo en el que habrá que derribar conos, pasando por el multijugador), la «chicha» del juego se concentra en el modo *The Italian Job*. En esta modalidad de juego deberemos acometer diferentes misiones a lo largo y ancho de tres distintos escenarios: Londres, Turín y los Alpes. Llevar un vehículo de un lado a otro de la ciudad para posteriormente utilizarlo en otra misión, rescatar a un preso derribando la puerta de la cárcel o, simplemente, adelantar a otro vehículo, serán algunos de los deberes que se nos encomendarán. En ellas tendremos dos enemigos principales, el tiempo y la policía. El problema es que jamás podremos llegar a nuestro destino con la «pasma» pisándonos los talones, por lo que lo complicado será despistarla antes de que el contador de tiempo llegue a cero. Una vez que vayamos superando niveles iremos accediendo a nuevos vehículos y misiones en las que la dificultad de ser todo un gangster irá creciendo alarmantemente. The Italian Job es un juego que promete, tanto por sus gráficos y excelente control, como por la soberbia puesta en escena, que nos meterá de lleno en una película de acción y coches. THE SCOPE

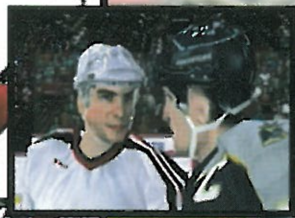


Sorteamos 25 juegos
RAYMAN ADVANCE
GAME BOY ADVANCE
RAYMAN ADVANCE
Nintendo
Ubi Soft
© Todas las marcas pertenecen a sus respectivos propietarios
Ubi Soft y **Super Juegos** te dan la oportunidad de conseguir uno de los 25 juegos **Rayman Advance** que sorteamos entre nuestros lectores. Para conseguirlo, sólo deberás rellenar el cupón adjunto con todos tus datos incluidos, y acertar las dos sencillas preguntas que te formulamos. Envíalo antes del 1 de octubre a la siguiente dirección: **Super Juegos, Calle O'Donnell 12, Madrid 28009**. No olvides poner en el sobre: «**Concurso Rayman Advance**»
GAME BOY ADVANCE
Ubi Soft
Nombre ....
Apellidos ....
Teléfono .... Edad ....
Dirección ....
Población .... Provincia .... Código Postal ....
¿Cuántas Fases de juego tiene Rayman Advance? ❑ 31 ❑ 62 ❑ 18
¿Se puede elegir idioma castellano en Rayman Advance? ❑ Sí ❑ No ❑ A veces
● No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. ● Los premios no podrán ser canjeados por dinero. ● No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. ● El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. ● La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



supernuevo supernuevo supernuevo





Editor

Se incluye un completísimo editor en el que es posible modificar hasta el color de los ojos de los jugadores.





Las animaciones, tanto de los jugadores de campo como porteros, ha sido mejorado respecto a la anterior entrega.





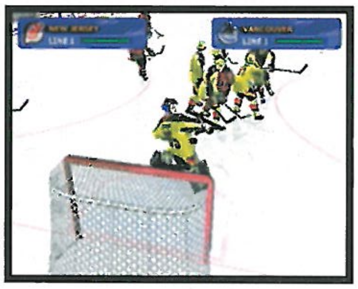
Todo el partido está salteado por una serie de secuencias en las que se ofrecen espectaculares imágenes y que, sin duda, dan muestra de la calidad del juego.

Género > Deportivo

NHL 2002

Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports País > Canadá



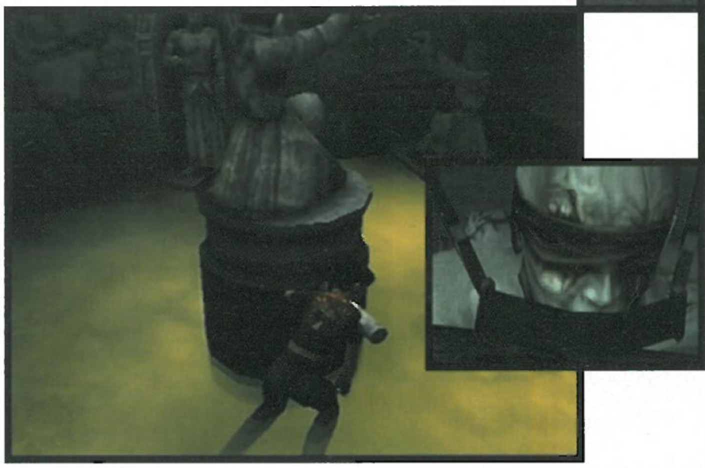


El hockey sobre hielo vuelve a PlayStation 2 con la segunda entrega de la serie *NHL* para la citada consola. Tras el éxito logrado con *NHL 2001*, Electronic Arts pretende mantener la misma línea, aunque añadiendo nuevas modalidades de juego y perfeccionando determinados aspectos técnicos. Así se mantiene la espectacularidad de las secuencias a la vez que se incorporan algunas nuevas. En este apartado es posible determinar por el usuario el tipo de celebración tras lograr un tanto. Por su parte, la base gráfica es similar a la de su antecesor, aunque se han mejorado las animaciones tanto de los jugadores de campo como de los porteros. La efectividad de estos últimos ha mejorado considerablemente, hasta el punto de ser capaces de aprender las rutinas de los rivales. Por lo que respecta a las opciones, citar la posibilidad de optimizar la capacidad técnica de los jugadores, así como la inclusión de un nuevo modo de juego que hace posible disputar hasta 10 temporadas consecutivas siguiendo el mismo sistema establecido en *FIFA*. Por último, destacar las mejoras en un apartado sonoro que transmite toda la emoción del *hockey* sobre hielo. CHIP & CE

















Género > Survival Horror

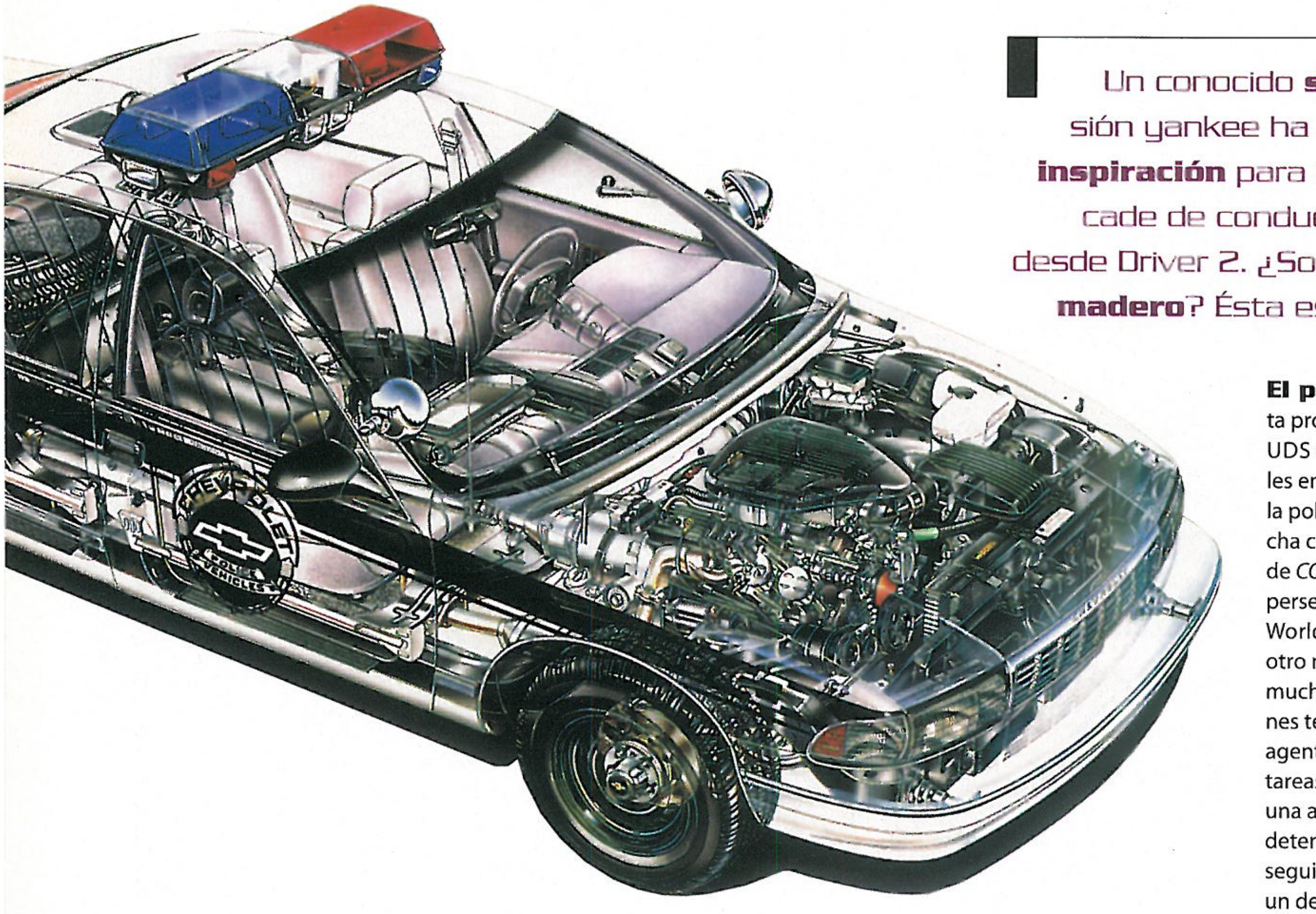
Resident Evil Code: Veronica X

Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom País > Japón

Desde que Capcom anunció que trabajaría para PS2, este título ha sido uno de los más esperados por los usuarios de la nueva consola de Sony, aunque se trate de una conversión del que hoy por hoy es uno de los clásicos de Dreamcast, *Resident Evil Code: Veronica*. Cuando apareció en su momento, fue un éxito total y la confirmación de que el paso a las 3D de la saga no le restaba ni un ápice de su encanto y jugabilidad. Esto se debe, en parte, a que el juego sigue los cánones impuestos por sus predecesores en la saga (aventura y disparos en tercera persona, sustos a mansalva y un tratamiento de la acción de lo más cinematográfico) pero añade un entorno gráfico excepcional. Después de lo acaecido en Raccoon City, Claire Redfield se encuentra investigando el paradero de su hermano Chris en las oficinas europeas de Umbrella Corp. Allí es donde tiene lugar la espectacular *intro*, tras la cual seremos trasladados a una isla donde comenzará nuestra aventura. Como Capcom prometió en su día, esta versión tiene, además de algunas modificaciones gráficas, escenas adicionales que ahondan en la trama del juego. La mayoría de ellas son protagonizadas por Albert Wesker, el traidor del *Resident Evil* original, y que ahora se interpondrá en los planes de los hermanos Redfield con oscuras intenciones. La versión a la que hemos tenido acceso se encuentra casi finalizada y con los textos en castellano, por lo que muy pronto podréis disfrutar del mejor terror *made in* Capcom en vuestra PS2. **DANI 3PO**

a fondo PS ONE

WORLD'S SCARIES



Un conocido **show** de la televisión yankee ha sido la fuente de **inspiración** para crear el mejor arcade de conducción para PSone desde Driver 2. ¿Soñaste con ser un **madero**? Ésta es tu oportunidad.

El programa en que se basa esta producción de los escandinavos UDS es una sucesión de vídeos reales en los que se ve la actuación de la policía norteamericana en su lucha contra la delincuencia. Al estilo de *COPS* pero especializándose en persecuciones. A primera vista, World's Scariest Police Chases es otro mero clon de *Driver*, pero es mucho más. A lo largo de 20 misiones te meterás en el pellejo de un agente de policía encargado de las tareas más variopintas: abrir paso a una ambulancia hasta el hospital, detener a un conductor borracho, seguir de incógnito (en un taxi) a un delincuente o perseguir un autobús secuestrado hasta desesperar





World's Scariest está claramente inspirado en Driver, tanto en su mecánica de juego como en las diferentes cámaras.





En algunas misiones abandonarás el coche patrulla para desempeñar misiones de incógnito. Por ejemplo, seguir a un camello a bordo de un taxi para detenerle en el momento de la entrega.



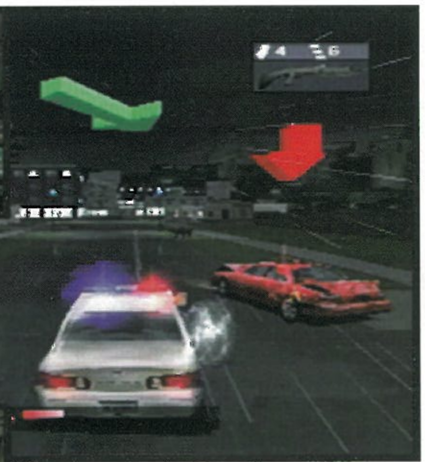
al secuestrador. Lo verdaderamente original de World's Scariest Police Chases, lo que le distingue de cualquier otro *arcade* de conducción para PSone, es que además de conducir y embestir con el coche puedes hacer, en todo momento, uso de tu arma para detener al criminal. Mientras haces todo lo posible por no chocar contra una farola, podrás manejar al otro policía que, desde la ventanilla, hará uso de la recortada,



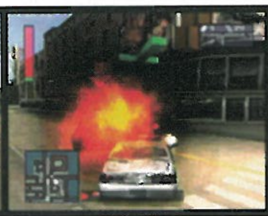
T POLICE CHASES







Activision y UDS te meten en la piel de un policía que, desde su coche patrulla, lucha sin parar contra traficantes, chorizos y conductores borrachos.

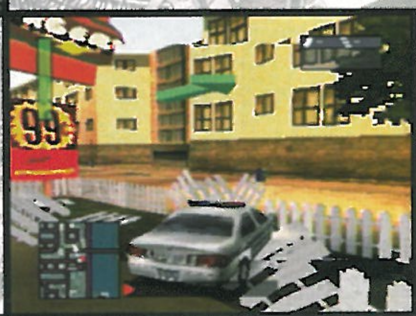





Hasta 13 vehículos diferentes podrás manejar en el juego: un coche patrulla, un taxi, un 4x4, un camión de artificieros e incluso un ¡tanque!

una *magnum* o cualquier arma que tenga a mano. ¡Ojo!, disparar en un área transitada puede llevarte a un expediente, así que no intentes emular a Charles Bronson hasta que la comisaría, vía radio, te lo permita. Y aquí viene lo mejor: World's Scariest Police Chases permite la participación de un segundo jugador, de tal forma que mientras uno conduce, el otro se puede divertir reventando a los delincuentes con un *bazooka* o un subfusil M-16. Este modo Cooperación y la mecánica de las misiones (algunas de ellas inspiradas en hechos reales recogidos en directo por el programa de televisión) son «los culpables» de coronar a World's Scariest Police Chases como la mejor novedad que puedes adquirir actualmente en PSone. Con toda la industria volcada en PlayStation 2, esta producción de Activision llega como un auténtico salvador entre tanto título infantil. Ni siquiera importa que los gráficos petardeen en algunos momentos y que las texturas de los edificios tiemblen como ancianas acatarradas. El modelado de los vehículos es impecable, la velocidad respetable, y las 20 misiones son a cual más divertida. ¿Conoces otra alternativa para divertirte con tu PSone este verano? **NEMESIS**

Ni la propiedad privada puede obstaculizar a un oficial de policía en su misión de salvar al ciudadano de la escoria criminal. Si ves a un chorizo, le disparas cuatro tiros y, si sobrevive, al juez.





GRÁFICOS 7,6
Acostumbrados a la suavidad y el detalle de los juegos de **PS2**, a más de uno se le caerán los ojos al suelo al ver las texturas palpitantes de los edificios de ***World's Scariest***. Eso sí, el modelado de los coches es impecable.

MÚSICA/FX 7,9
Uno de los principales valores del juego para el público norteamericano es escuchar los comentarios de **John Brunnel**, el veterano policía que narra los vídeos del programa de TV. A nosotros, como si contratan a **Neil Diamond**...

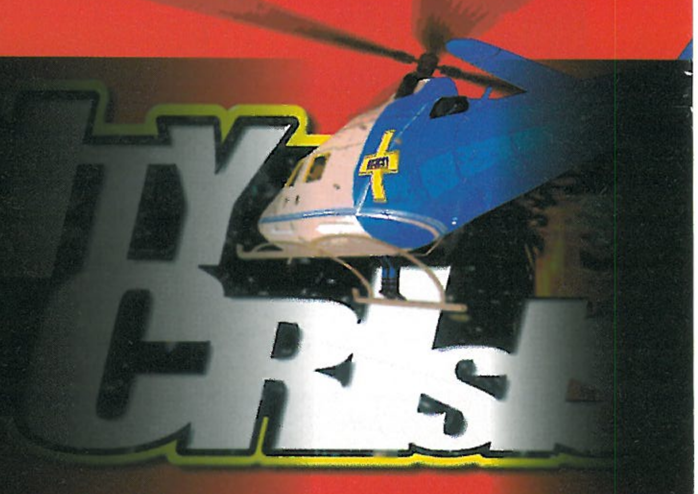
JUGABILIDAD 9,3
El control del coche es intachable. Incluso tareas tan difíciles de combinar, como conducir y disparar al delincuente, se realizan perfectamente sin necesidad de lesionarse un dedo con combinaciones imposibles de botones.

DURACIÓN 9,0
La participación de un segundo jugador y la creciente dificultad de las misiones, aseguran a ***World's Scariest Police Chases*** una vida de juego considerable. Además siempre cuentas con el modo *Free Patrol* para hacer el cabra.

GLOBAL 9'2

Género > Arcade Formato > CD-ROM Compañía > Activision Programador > UDS Jugadores > 1-2
Fases > 20 Modos de juego > 3 Texto/Voces > Inglés/Inglés Grabar partida > Memory Card

CITY CRI



Incendios y terremotos no parecen ser los escenarios ideales para divertirse, pero en manos de Syscom, la **tarea** de rescatar víctimas y apagar fuegos se convierte en todo un **placer**.

De manera casi simultánea, Japón ha visto la aparición de dos títulos para PS2 de mecánica idéntica: City Crisis y *Air Ranger* de ASK Digital. Dejando al margen la polémica sobre quién copió a quién, debemos congratularnos de que al menos uno de estos dos títulos haya llegado finalmente a Europa. De mayor contenido *arcade* que *Air Ranger*, City Crisis propone una serie de misiones encuadradas en dos grupos: extinción de incendios y rescate de víctimas y la localización y persecución de vehículos. La ciudad (de día, de noche o tras un terremoto) compone el escenario principal de City Crisis. Elige uno de los tres tipos de helicópteros (más otro secreto) y prepárate para surcar los cielos de la urbe evitando chocar contra



Además de sofocar los incendios con los misiles y los chorros de agua, tu principal objetivo será rescatar a las posibles víctimas a toda velocidad.















HELICÓPTEROS

Buena parte del éxito de la misión recae en la acertada elección del helicóptero. Hay tres modelos más otro secreto, en los que los parámetros de maniobrabilidad, velocidad y capa-





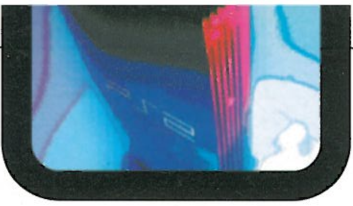






El frágil Dolphin es el helicóptero idóneo para acercarse lo más posible a las víctimas, gracias a su pequeño tamaño.

DISEÑO MAQUETA: TOMAS J. PEREZ ROSADO



SIS







los innumerables rascacielos mientras el conómetro avanza sin cesar. Si no te das suficiente prisa en llegar a los incendios, la salud de las víctimas irá mermando y con ello tu posibilidad de ganar puntos (la clave para sacar a la luz nuevas misiones y helicópteros). Para romper la monotonía de las fases de rescate, City Crisis incorpora otras en las que el objetivo es perseguir y localizar a un determinado vehículo, mientras los coches patrulla intentan neutralizarle. Aunque este juego es resaltable por muchos aspectos, lo mejor de City Crisis es su sorprendente manejabilidad. Realmente engancha desde la primera partida. **NEMESIS**



cidad para albergar víctimas varían notablemente. El *Dolphin* es pequeño y ligero, puede surcar fácilmente las calles sin peligro de chocar contra los edificios, pero es frágil y sólo puede cargar con cuatro víctimas a la vez. *Lobster* es resistente, pero su gran envergadura te brindará más de un dolor de cabeza.







La misión no llegará a su fin hasta que hayas sofocado hasta el más microscópico foco de fuego. Utiliza para ello el chorro de agua y guarda los misiles para los incendios realmente virulentos.

GRAFICOS 7,0
C. Crisis atesora muchas virtudes, pero desgraciadamente una de ellas no son sus gráficos. *Air Ranger* ofrecia un mayor realismo, tanto en escenarios como en helicópteros. Eso sí, la ciudad parece un hervidero de vida.

MUSICA/FX 7,3
Lo mismo podría aplicarse a la música, eclipsada por los efectos de sonido de las aspas del helicóptero y las vocecillas desgarradas de la gente que se desespera esperando nuestro rescate.

JUGABILIDAD 8,4
Dadas sus carencias audiovisuales, ¿que es lo que hace que *City Crisis* funcione? Su gran jugabilidad. Tras unos breves segundos de aprendizaje, te lo pasarás como nunca pilotando los dintintos tipos de helicópteros.

DURACION 8,2
La necesidad de alcanzar imperiosamente las mejores puntuaciones para poder acceder a las siguientes misiones, extienden la vida de juego de *City Crisis* más allá de lo imaginable en un principio.

GLOBAL 7'9

PS2

•Género > Arcade •Formato > CD-ROM •Compañía > Take2 Int. •Programador > Syscom Ent. •Jugadores > 1
•Vidas > 1 •Modos de juego > 3 •Texto / Doblaje > Inglés/Inglés •Memory Card > 230KB

a fondo
PS ONE

DANCING STAGE
DISNEY MIX



Konami rescata la idea original de Beatmania y sustituye a los típicos DJ's por **personajes** de la factoría Disney. Sin duda, si posees la Dance Mat, **bailarás** hasta que tus juanetes echen humo.







Además de realizar magníficas coreografías, podrás perder algún que otro kilo. Después de cada canción te informarán de las calorías que has quemado y, para más diversión, podrás competir contra un amigo, contra tu PSone o entrenar para ganar el título de buen «bailaor».

En estos últimos años, el mercado europeo ha sido testigo de la llegada de títulos musicales junto a su exclusivo sistema de control, como *Guitar Freaks* o *Dance! Dance! Revolution*, hasta entonces sólo existentes en las recreativas de Japón. En esta ocasión, Konami nos trae un nuevo simulador de baile semajante a *Beatmania,* sólo que esta vez los *DJ's* proceden de la casa Disney. Conseguir que Mickey, Pluto o las ardillas Chip y Chop sean buenos «pinchas» depende de nuestra destreza sobre la *Dance Mat* (alfombra de baile), pues nuestro cometido será pisar en la alfombra las flechas de dirección que nos indiquen en pantalla, mientras seguimos el ritmo de las melodías, entre las que se encuentra una peculiar versión de *Mickey Mouse March*. Además, los modos de juego como *Training* nos permitirán controlar el número de caloríasperdidas en cada canción y nos mostrarán cómo acertar en la posición de nuestros pasos. ANNA



Las canciones más famosas de Disney protagonizan este título de Konami y, para añadirles más ritmo, han sido compuestas al son del twist, hip hop, reggae o swing.





GRÁFICOS 8,0

Comparado con otros títulos de baile, como *The Jungle Book* de **Ubi Soft**, es bastante simple en cuanto a gráficos y animación se refiere. Se limitan a plasmar el sello de **Disney** con personajes prácticamente estáticos.

MÚSICA/FX 8,7

Como buen simulador de baile, este apartado es muy mimado. Temas de **Disney** al son del *twist, swing* o *hip hop* para hacerlas más bailables. Las voces, aunque no son en castellano, no son esenciales para marcarse un baile.

JUGABILIDAD 8,2

Las canciones con más de 4 estrellas de dificultad son casi imposibles de bailar, pero si ensayas en el modo *Training* posiblemente conseguirás ser el Rey de la pista. Sin la *Dance Mat*, además de ser simple, es muy aburrido.

DURACIÓN 8,5

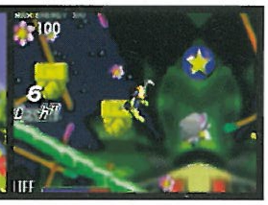
Su longevidad depende de lo que te guste bailar y si dispones de alfombra de baile. Son 16 canciones y 5 modos. Si consigues completar el juego con el mejor *ranking*, seguro que habrás estado horas, días y meses practicando.

GLOBAL 8'2

Género > Simulador de Baile Formato > CD-ROM Compañía > Konami Programador > Konami Jugadores > 1/2
Modos> 5 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Periféricos > Dance Mat Guardar Partida > Memory Card

PINOBEE

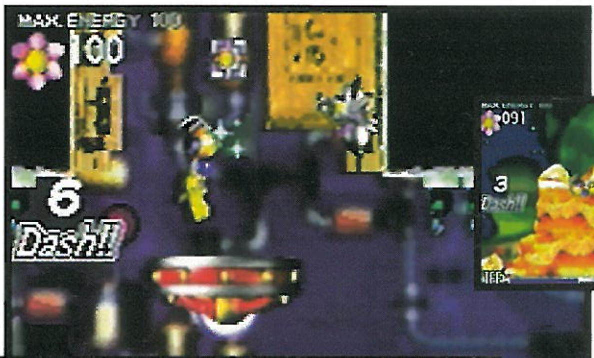


Una historia no del todo original y una mecánica inusual. Una abeja confusa, sin sentimientos ni corazón tiene que buscar a su creador para que acabe su proyecto, colocarle el músculo que le de la vida. Cual *Eduardo Manostijeras* se adentrará en un universo para él desconocido. Sin embargo, un hada le ayudará durante su viaje, otorgándole energía y más potencia en el vuelo. Como cualquier plataformas, el juego se limita a un avance multidireccional hasta llegar al final de la fase, pero la variedad de escenarios y su buen uso de la potencia de los 32 *bits* de la pequeña de Nintendo, lo convierten en un título mágico. Tendremos que saltar, escalar y revolotear a lo largo de 9 mundos, donde encontraremos enemigos que dificulten nuestro camino e *items* que reforzarán nuestras aptitudes. Pero no es tan sencillo, al llegar al último mundo un hada nos enviará de nuevo al principio del juego. Esta vez tendremos que leer el diario que Pinobee ha escrito al final de cada fase y completar aquello que no hicimos en su momento para que el hada nos deje enfrentarnos al jefe final. Cada vez que accedamos a una fase ya visitada, ésta sufrirá modificaciones tanto en gráficos como en el desarrollo del juego. Gráficamente es extraordinario, pero hay zonas que son opacas y, cuando éstas ocupan parte de la pantalla, la belleza de los fondos se desvanece. ANNA

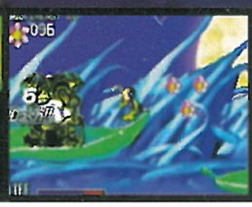


Una vez descubras el punto débil y las técnicas de ataque de los 3 enemigos finales no te será difícil acabar con ellos. Sólo tendrás que apuntar con el aguijón, atacar y esperar a que finalicen sus transformaciones.









Cuando regreses a una fase ya visitada, encontrarás nuevos retos, como puertas selladas o personajes raptados que reclaman tu ayuda para que los liberes.

GRÁFICOS 8,5
Simpáticas animaciones de la abeja, desde hincharsele la cabeza hasta muecas de miedo y felicidad. Los escenarios serían de ensueño sino fuera por el poco cuidado de algunos fondos, que son totalmente oscuros.

MÚSICA/FX 5,0
La banda sonora que nos acompañará a lo largo de los nueve mundos es horrorosa. Típica música machacante de los primeros cartuchos aparecidos en GB hace 12 años. Lo mismo sucede con los efectos de sonido.

JUGABILIDAD 8,0
Movimientos variados y simples de manejar, pero hacer que la abeja revolotee sin parar es extenuante. Los escenarios son complejos de inspeccionar y el no estar los textos traducidos al castellano, dificulta completar las fases.

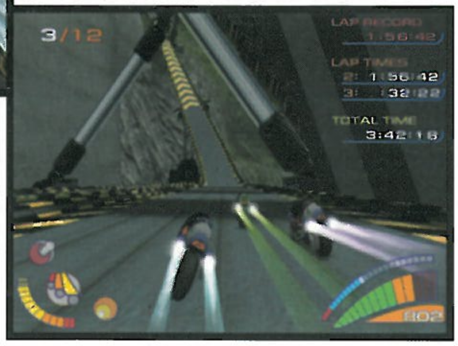
DURACIÓN 8,2
El tener que visitar las fases unas cuantas veces para realizar aquellas acciones que se te olvidaron en la primera visión, alarga considerablemente la vida inicial de *Pinobee: Wings of Adventure*.

GLOBAL 8'4

Género > Plataformas Formato > 64 Mb Compañía > Activision Programador > Artoon Jugadores > 1-2 (Cable Link) Mundos > 9 Fases > 25 Texto/Doblaje > Inglés/-

XGIII EXTREME G RACING

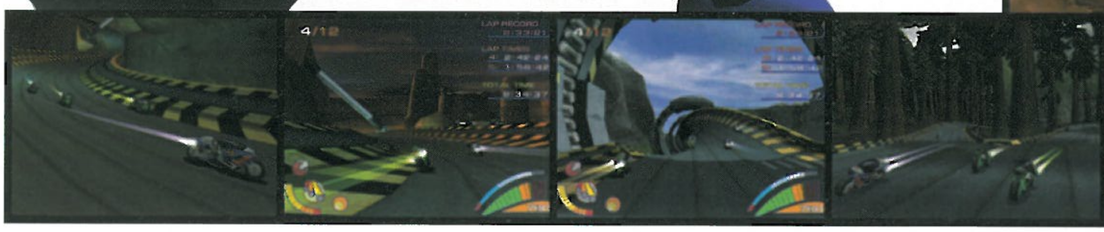






Tras las versiones para PC y Nintendo 64 de *Extreme G 2*, los programadores de Acclaim (en este caso, de sus estudios afincados en Cheltenham) han concentrado su potencial creativo y lo han aplicado a una nueva entrega, esta vez para PlayStation 2. Extreme G 3 es una auténtica revolución visual, el motor gráfico es capaz de poner en pantalla a 12 futuristas motocicletas, moviéndose a más de 300 Km/h, sin bajar en ningún momento su altísimo *frame rate* (50 *fps*). Por si la velocidad de su motor gráfico fuera poco, dependiendo del escenario en el que nos encontremos y, unido a los efectos de luz que desencadenan los motores y las armas de nuestros vehículos, nos encontraremos con alguno de los efectos ambientales más impresionantes (sobre todo el de lluvia, que parece real). El único pero que le encontramos al título de Acclaim es un lastre que la saga *Extreme G* ha arrastrado desde su primera entrega: su altísima dificultad. Un control excesivamente sensible y unos oponentes rápidos, inteligentes y bastante «sucios» desesperarán al jugón más pintado. ➾ DOC





GRÁFICOS 9,3

El motor gráfico de *Extreme G 3* es increíblemente rápido y suave. Su *frame rate* nunca baja de los 50 *fps*. Lo más impresionante son sus efectos ambientales, como el de nieve o el de lluvia, similar al de *Metal Gear Solid 2*.

MÚSICA/FX 9,2

La banda sonora ha corrido a cargo de la firma **Ministry Of Sound**, con grupos como **DJ Butterface**, **C90**, **Hukamol**, **Luzon** o **Vitae**. Los efectos de sonido no son nada del otro mundo, pero son reproducidos en formato *Dolby Surround*.

JUGABILIDAD 7,7

El único error del juego. El control de nuestro vehículo es extremadamente sensible y complicado (pasaremos horas golpeándonos contra las paredes) y la dificultad para ganar a los oponentes es realmente alta.

DURACIÓN 7,4

Si eres capaz de superar la segunda liga, tienes juego para rato, pero solo lo lograrás si eres «El dios del Pad». El modo cooperativo para dos jugadores puede resultar divertido, aunque también así es difícil ganar las carreras.

GLOBAL 8'4

PS2

Género > Conducción Formato > CD ROM Compañía > Acclaim Programador > Acclaim Studios Cheltenham Jugadores > 1-2
Circuitos > 10+1 (oculto) Vehículos > 12 diferentes Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar partida > Memory Card (282 KB)

PLAYSTATION 2

CART FURY

Midway siempre se ha caracterizado por ofrecer juegos repletos de **acción**. Con Cart Fury incide en el tema, pero ofreciendo además un entorno repleto de **sorpresas** trucos y subjuegos. Lástima que a la hora de jugar le falten **alicientes**.















Dentro de Cart Fury se ofrecen seis subjuegos en los que habra que realizar diferentes objetivos para superarlos. Desde seguir un alínea verde, hasta destrozar al resto de coches.

Es una pena que un juego repleto de modalidades, que utiliza nombres reales de pilotos, que posee gran cantidad de circuitos reales más otros inventados y, además, sorpresas de todo tipo incluyendo trucos, carezca de un sistema de juego que nos haga jugar una y otra vez. Los coches tienen su trayectoria prefijada (olvídate de la inteligencia artificial) y las carreras siempre tienen el mismo desarrollo (al principio estaremos muy retrasados y en la última vuelta remontaremos como locos). Y es que , además, el juego es uno de esos *arcades* de conducción que tanto gustan a los asiduos de los salones recreativos, repleto de accidentes, imágenes espectaculares (con superpropulsión con estela de fuego) y un control sencillísimo. No hubiera sido jamás un *Ridge Racer*, pero si hubieran variado el desarrollo de las carreras y dotado de cierta capacidad de reacción a los rivales, estaríamos hablando de uno de los *arcades* de conducción más completos del mercado. Sin embargo nos tenemos que conformar con un juego al que le salva el completísimo entorno de opciones, modos de juego y sorpresas de todo tipo, que permitirán sacarle más jugo del que se piensa. **THE SCOPE**

GRAFICOS 7,5
No son nada del otro mundo. Texturas simples y ambientación correcta. El diseño de los vehículos es original, en especial el de los coches secretos. Lo mejor es la sensación de velocidad frenética que ofrece el motor gráfico.

MUSICA/FX 8,0
La banda sonora es de esas cañeras, con ritmo constante. Sin embargo, pasa desapercibida ante los efectos de sonido del coche y de los constantes accidentes. Estan muy en la línea del espíritu que transmite el juego.

JUGABILIDAD 8,0
El hecho de que las carreras siempre sean prácticamente similares, es decir, primeras vueltas en los últimos lugares y última adelantando a todo el mundo, hace que se haga un poco monótono. Lo mejor son los trucos y subjuegos.

DURACION 8,5
Tiene un modo de dos jugadores con las mismas opciones que el de uno, posee 6 subjuegos realmente interesantes y un sinfín de pilotos y coches ocultos, ademas de trucos de todo tipo. Completarlo todo llevará su tiempo.

GLOBAL 8'1

PS2

Género > Arcade de conducción Formato > CD-Rom Compañía > Virgin Programador > Midway Jugadores > 1/2
Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Memory Card > 342 Kb



a fondo PLAYSTATION 2

RUGBY

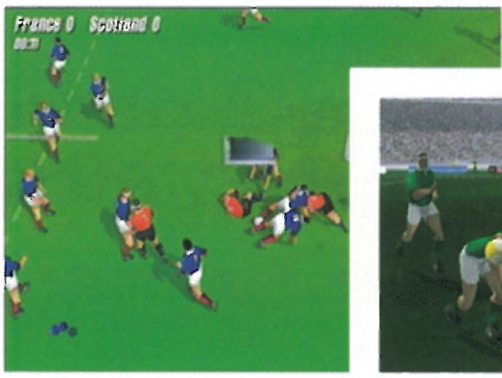
PlayStation 2 abre su abanico de disciplinas deportivas con un programa que recoge todas las acciones del Rugby con el aval de Electronic Arts.



A estas alturas hay muy pocas dudas de que Electronic Arts sea la compañía con mayor número de programas deportivos en su haber. Para incrementar su catálogo, su división británica ha sido la encargada de poner a punto un juego sobre rugby, saliéndose de los habituales deportes con sabor americano. El nuevo programa recoge 40 selecciones nacionales, con sus jugadores reales, entre las que el combinado español comparte protagonismo con equipos como el neocelandés, el escocés o el galo. Las competiciones recogidas reproducen el formato de los torneos de seis y tres naciones, así como la copa del mundo. Sin embargo el aspecto que más llama la atención en este título es la inclusión de las acciones que caracterizan el rugby. Esta circunstancia ha obligado a crear un sistema de control en el que cada botón tiene un efecto diferente en función de la situación que se presente en el juego (patadas, saques de banda, meles y carreras). El punto más flojo del título que nos ocupa es el apartado gráfico y, aunque las repeticiones consiguen acciones espectaculares, se echan en falta secuencias de animación e incluso una mayor definición gráfica en el transcurso de los partidos. A pesar de no ser un juego redondo, la escasez de programas centrados en el rugby, lo convierten en un título indispensable para los aficionados a esta disciplina. CHIP & CE



Los escenarios de juego están compuestos por 23 estadios. Las condiciones atmosféricas determinan el estado de los terrenos de juego y, con ello, el del partido.







Los programadores han logrado incluir las diferentes acciones que caracterizan el rugby. Desde las meles, a los pases y las diferentes patadas están perfectamente reproducidas en este título de Electronic Arts.

GRÁFICOS 8,2
Gráficamente el programa no tiene nada que ver con otros lanzamientos deportivos de **Electronic Arts** como *Madden*, *FIFA* o *NHL*. Se echan en falta animaciones y la definición de los jugadores tampoco es demasiado buena.

MÚSICA/FX 8,5
El programa ofrece comentarios de los partidos, realizados por **Bill McLaren** y **Jaime Samon**. Aunque no han sido traducidos al castellano el resultado no está nada mal. La música tiene una misión de puro acompañamiento.

JUGABILIDAD 8,4
Reproducir las acciones de un deporte como el rugby es tarea complicada. **Electronic Arts** ha solventado este problema utilizando un complicado sistema de control, aunque algunos de los controles son bastante intuitivos.

DURACIÓN 8,3
El programa no tiene demasiadas opciones que permitan alargar la vida del juego, sorprendiendo que sólo exista un nivel de dificultad. En cuanto a las competiciones destacar el interés que siempre suscita el torneo 6 naciones.

GLOBAL 8'3

PS2

Género > Deportivo Formato > CD-Rom Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > 1-2
Modos de juego > 3 Competiciones Niveles Dif. > 1 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar partida > Memory Card (296 Kb.)

super guía

Super Juegos

Super Juegos te da la solución completa para llevar a **Samanosuke** hasta la guarida de Fortinbras y **liberar** a la **princesa** y a su hermano. Encontrarás la respuesta a todos los enigmas y las mejores **tácticas de combate** contra tus enemigos.

por **R. Dreamer**



Onimusha Warlords

SUPERGUI

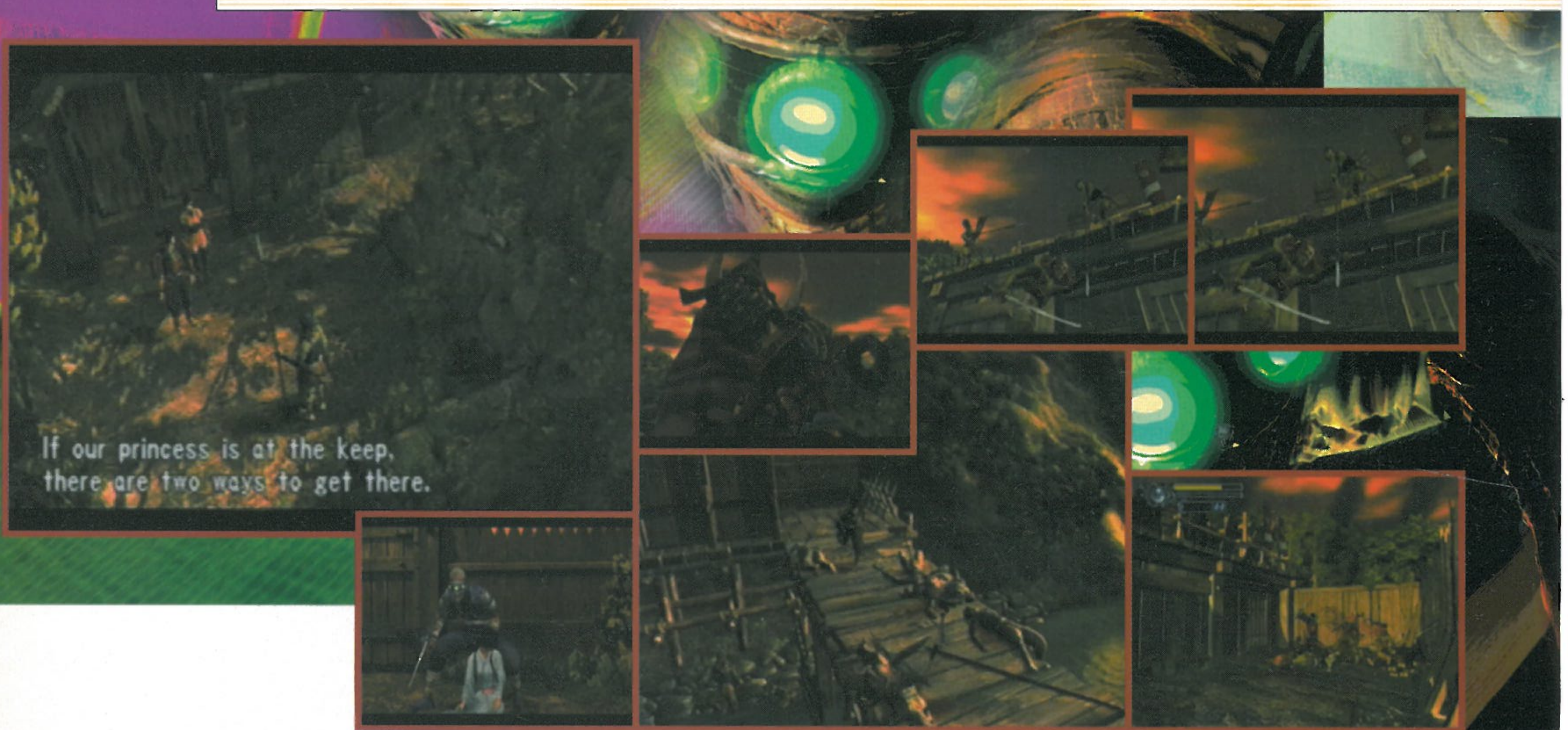
Nanagamari. Kaede se dirige al oeste, tú sigue el camino del norte. Encontrarás dos Blade Demons. Lucha con ellos y aparecerá un demonio gigante, Osric, para llevarse a la princesa Yuki. No puedes evitarlo. Cuando el monstruo se aleje, el Clan of Ogres te dará un brazalete para absorber almas. Al matar un enemigo pulsa CÍRCULO y su alma quedará atrapada en él, permitiéndote subir de nivel las órbitas, espadas hierbas, flechas y balas en la opción *Enhance* de los *Magic Mirror*. Hay uno cerca, guarda partida y pasa por la puerta. Al cruzar el puente verás dos guardias luchando contra varios demonios. Acaba con ellos y entra en el edificio. Avanza hasta encontrar un grupo de soldados aterrorizados. Te informarán del camino para llegar hasta la Guarnición (*Keep*) por un sendero a través del bosque que conduce a una cueva que lleva a la entrada de un templo.

Underground Temple. Termina con los enemigos que aparezcan a tu paso. Antes de subir por las escaleras abre el cofre que tiene el mapa de la zona. Al llegar arriba acciona la estatua y se abrirá una entrada secreta. Entra, a la derecha hallarás una «fluorita» y un libro, Seiryu Vol.1. Retrocede para llegar a una puerta que da paso a una sala con jarrones. Uno de ellos esconde un cofre. En el altar recoge la órbita azul. Continúa por la apertura de la izquierda. Antes de subir verás un baúl con una clave. Para abrirlo gira 1 vez la zona IZQUIERDA, 1 la DERECHA y 1 más la zona IZQUIERDA. Dentro hay una escalera de cuerda. Finalmente, llegarás a la zona sur.

South Area. En la superficie encontrarás un cofre medio oculto entre la hierba con una joya mágica. Si la usas aumentará tu barra de energía. Sigue el camino y llegarás a la entrada de la Guarnición. Hay un *Magic Mirror* y junto a él un cofre. Para obtener la clave tienes que tener completo el libro Seiryu. Los símbolos del código corresponden a la frase *The Clan of Ogres*. Si tienes la órbita azul podrás abrir la puerta, que tiene un cristal del mismo color. Dentro te esperan unos cuantos Spiked Demons. Unos tablones ocultan un cofre con el mapa de este área. En la siguiente zona, además de Spiked Demons verás un Minotaur Demon. Está guardando la puerta que conduce al

Samanosuke se enfrenta contra un ejército de **demonios** liderado por Nobunaga. Ayudado por la joven **Kaede** tendrá que **rescatar** a la princesa Yuki y a su hermano de las hordas lideradas por su eterno **enemigo**

ONIMUSHA





oeste, tu próximo destino. Nada más entrar, termina con todo bicho viviente para salvar al hombre. Si lo consigues te obsequiará con una hierba. Ahora fíjate en el hueco que hay en el muro. Ahí puedes utilizar la escalera y descender. Salva partida en el *Magic Mirror*. Aquí hay otro cofre con código. Los símbolos para abrirlo se corresponden con *The Gauntlet of Ogres*, tal y como verás al tener completo el libro Suzaku. Si rompes las cajas hallarás una medicina. Después entra por la puerta y te enfrentarás a Osric, el primer jefe del juego. La mejor táctica será golpear y salir corriendo. Pulsa TRIÁNGULO y activarás la magia de la órbita (azul en este caso) para hacer más daño al monstruo. Terminado el combate, ve por el pasillo que ha abierto Osric al caer. Encontrarás el Journal #2. En la siguiente sala, bajo los cántaros hay una «fluorita». Al final llegarás a un laboratorio. Allí conocerás a Guildstern y su última creación, las criaturas Reynaldo. Lucha contra ellas y antes de abandonar la estancia no olvides recoger la órbita roja. Ahora también puedes usar la espada Enryuu, más potente que Raizan. Regresa a South Area y entra por la puerta con el cristal rojo.

The Keep. La Guarnición es la zona más importante del juego y se distribuye en cinco

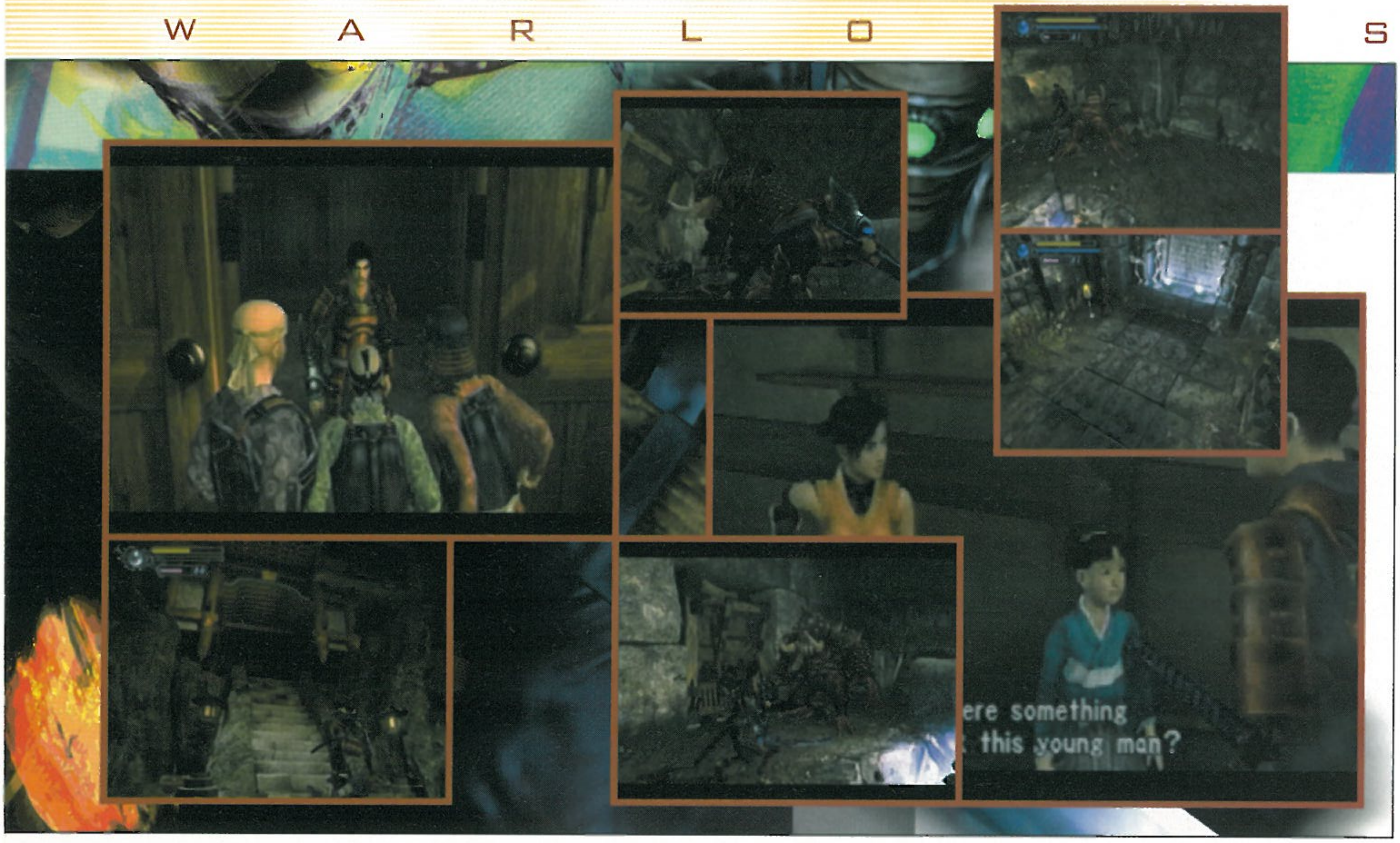






plantas diferentes. Nada más entrar tendrás que combatir contra Demons Warriors y un Samurai Demon. Detrás de la segunda puerta de la izquierda hay una habitación segura, con un *Magic Mirror* y una fuente para recuperar magia. También encontrarás aquí el mapa de la guarnición. Desde esta sala será posible acceder al Dark Realm más tarde. Abandona la sala y abre la puerta doble. Un niño escapa de las garras de Tokichiro. En el cofre hay 10 flechas normales. Sigue por la puerta que no está sellada, recoge el Journal #3 y regresa para entrar por la que tiene un cristal. Hay varios Blade Demons. Acaba con ellos y pronto verás a Kaede con el niño. Un momento de charla y pasa por la puerta. En un cofre hay una hierba y a su izquierda, pegada a la pared, una «fluorita». Ahora entra en la sala bajo las escaleras. No cortes la cuerda sobre el pozo. Aquí está el libro Suzaku Vol. 2 en la estantería y el Arco en el cofre con los números. Ábrelo siguiendo la siguiente secuencia, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA. Sube por las escaleras y pasa por la puerta. En el cubo hay una Joya Mágica. Abandona la habitación. Si tu *Kouen* (órbita roja) está en nivel 2, puedes entrar en la sala de conferencias. Dentro están el Libro Rojo y la Right Crest Piece. Si no puedes todavía, recuerda

W A R L O S



supergui

volver más tarde. Así que entra por la otra puerta. Estarás en la zona superior de la sala principal. Abajo hay dos guardias luchando contra dos Demon Warriors. Si consigues eliminarlos con el Arco, los guardias dejarán una hierba y una Joya Mágica. Avanza hasta la siguiente puerta. Los demonios subirán por unos huecos, cuando los extermines procede a la siguiente habitación. Rompe las cajas y tendrás 10 flechas más y una «fluorita» en la esquina. Ahora sube por las escaleras. Aquí hay un *Magic Mirror*, 10 flechas y el Libro Byakko Vol. 2. Guarda partida y entra por la puerta con el cristal rojo. Encontrarás a Kaede y después de hablar con ella os encontraréis atrapados entre rejas. Acciona la palanca y se levantará la reja. Entonces, Kaede debe accionar la palanca derecha del siguiente grupo. Vuelta a Samanosuke que pulsará la palanca izquierda. En la siguiente zona, Kaede acciona la palanca más lejana de la izquierda. Ahora, Samanosuke puede ir al cofre junto a las palancas, donde está él y tomar la Holy Armor. Después debe pulsar la última palanca de la derecha y ya podrás acceder a la puerta. Al pasar, enciende las velas utilizando la Magia de Enryuu y así entrar a la siguiente habitación. Hay baldosas con una cruz y baldosas con una X. Cuando pises una, el personaje quedará atrapado en dicha baldosa y se abrirá el suelo en las direcciones marcadas, ya sea en cruz o en diagonales. Sólo tienes que evitar que uno de los dos caiga al vacío y finalmente llegar al otro lado de la sala. Después, en la siguiente estancia, Samanosuke quedará atrapado y Kaede tiene que resolver un *puzzle* antes de que se termine el tiempo, si no su compañero morirá. El objetivo es colocar las dos piezas con la flor en su lugar correspondiente. Si eres incapaz de conseguirlo, sigue estos pasos. Mueve el bloque horizontal en la parte inferior izquierda todo lo que puedas hacia la derecha. Ahora desplaza la flor izquierda y la pieza vertical junto a ella hacia abajo. Mueve los dos cuadrados pequeños todo lo que puedas a la izquierda. Ahora mueve el bloque que está en la parte inferior del centro arriba. Coloca la pieza de la parte inferior derecha justo debajo del bloque que has movido antes en el centro. Entonces desplaza la flor derecha y la pieza vertical junto a

> Dentro de la **Guarnición**, los creadores han preparado una sucesión de ***puzzles*** que pondrán la vida de los protagonistas en **peligro**. Si no resuelves el último **a tiempo**, Samanosuke morirá en una estancia repleta de agua

O N I M U S H A





ella, hacia abajo. Mueve el bloque horizontal que está en el centro del tablero hacia la derecha y luego arriba. Después, coloca la flor de la izquierda y la pieza vertical hacia la derecha. Mueve los dos cuadrados pequeños y la pieza horizontal sobre ellos, hasta el borde inferior (en el hueco que acabas de dejar). Ahora desplaza las piezas horizontales superiores hasta el borde izquierdo de arriba. Mueve las piezas verticales entre las flores hacia la parte superior y finalmente, coloca la flor derecha para completar el *puzzle*. Ya puedes continuar avanzando. En la siguiente sala hay un tirador que hace desaparecer todas las trampas y activa una escaleras. Sube y avanza por el pasillo verde. La puerta está cerrada pero puedes bajar por una escalerilla. Si continúas bajando en la siguiente planta llegarás a un almacén. Allí encontrarás la Left Crest Piece y el Journal #4 (recógelos). Sube una vez y camina por el pasillo hasta encontrar otra escalera. Baja y obtendrás un Joya Mágica, por el otro lado abrirás una puerta secreta hacia la Conference Room. Regresa a la cuarta planta subiendo por la escalerilla. Coloca las dos Crest Pieces en la puerta que estaba cerrada y volverás a encontrarte a Tokichiro. Cuando termine de hablar mira en la otra parte de la habitación para coger el Seryu Vol. 2 y en la cajita de maquillaje una «fluorita». Procede a la siguiente sala. En el suelo esta el Suzaku Vol. 1. Lucha contra un Blade Demon y busca detrás de la escalera que lleva a la quinta planta, hay flechas. Una vez en el piso superior serás atacado por un grupo de Blade Demons. Entra en la puerta y recoge Seiryu Vol. 3 y Vol. 4 y medicina. También hay un Soul Gauntlet. Con CÍRCULO puedes absorber todas las almas que contiene. Destroza los objetos que bloquean el camino hacia el *Magic Mirror*, guarda partida y sube por las escaleras para enfrentarte a Marcellus en el tejado. Este guerrero usa el poder del viento. Sus golpes pueden bloquearse, pero si te da con el escudo perderás el equilibrio. Intenta bloquear sus ataques y lanzarle los tuyos cuando esté desguarnecido. No olvides utilizar magia, y puedes romperle el escudo si le atizas suficiente. Cuando hayas dado cuenta de Marcellus recoge la órbita verde. Con ella entrarás en la puerta de la quinta planta con el sello del mismo color y rescatar a Yumemaru. Samanosuke le trasladará hasta la primera planta. Si regresas después a dicha habitación, podrás coger 10 balas. Kaede se queda cuidando del chico y Samanosuke va hacia los sótanos de la Guarnición.







Underground Area. Dirige tus pasos a la sala principal, la primera que encontraste al

W A R L O R D S



superguía

entrar en la Guarnición. En el muro izquierdo hay dos puertas. Una con el *Magic Mirror* y la fuente para recuperar magia. La otra conduce hacia los subterráneos del edificio. Al final de este pasillo hay una puerta con dos cristales azules. Pasa y después de esta sala te hallarás en una habitación con niebla. A la derecha de Samanosuke está el Libro Azul. Enfrente, una especie de altar con las tres órbitas. Utilízalas y podrás bajar por las escaleras. Avanza por el pasillo hasta llegar a una puerta. Si continúas llegarás a otra que está bloqueada por almas atormentadas. Sigue por el pasillo hasta entrar en la biblioteca. Hay un *Magic Mirror* y una hierba. Siega con tu espada las columnas vivientes hasta llegar a una sección con el Libro Naranja, el Libro Verde y el Byakko Vol. 3. También hay monstruos Reynaldo. Ignóralos y entra por la puerta a mitad de camino del corredor. En esta habitación hay un cofre con el mapa del área y una balanza. Corta la cuerda de la parte izquierda y podrás recoger el Rosary of Comunication en la otra parte de la balanza. Regresa al pasillo de los Reynaldo y entra por la puerta que está al final. Es una zona tranquila. Al fondo está el Purifier Bell. Nada más cogerlo, tres hachas gigantescas se balancearán bloqueando tu camino. Calcula bien y regresa hasta la puerta de las almas atormentadas. Allí utiliza el Purifier Bell. Los fantasmas desaparecerán para que puedas continuar avanzando. En el primer corredor te atacarán tres Samurai Demons. Al final del pasillo hay una «fluorita». También cerca hay una puerta cerrada marcada con pintura azul. Retrocede hasta llegar a la puerta a mitad del pasillo. La puerta al final de esta zona da a una sala con el Libro Blanco y una hierba. Ve por la otra puerta del medio con dos cristales verdes. Detrás de ella, además de un Samurai Demon, encontrarás el Byakko Vol. 4, el Apocalypse #1 y una «fluorita». También hay un cofre. Ábrelo moviendo EL MEDIO, IZQUIERDA, DERECHA. Ocultaba la llave azul. Regresa a la puerta marcada con ese color y entra. Te encontrarás con Tokichiro que te dejará atrapado. Es el turno de Kaede.

West Area. Cuando la chica abandona la estancia, hablará con un guardia moribundo que le entrega la llave roja. Ésta abre la zona oeste del complejo. Ve a la zona por donde Samanosuke descendió por el hueco del muro, ahora puedes abrir la puerta. Kaede no es tan fuerte como Samanosuke, así que evita enfrentamientos durante el viaje. Nada más entrar en el West Area recoge una hierba. Avanza por el camino y a la derecha de la última antorcha, cerca de la roca encontrarás una «fluorita». Entra por la puerta, esquiva al Samurai Demon y toma la «fluorita» a la derecha de la puerta con tres cristales azules. En esta zona también hay un pozo que servirá para entrar en el Dark Realm. Finalmente, entrarás en un patio con Samurai Demons y arqueros. Corre hacia la puerta que hay junto a la escalera. Saldrás a una zona con maleza y árboles. La puerta al final del camino conduce a un *Magic Mirror*, un cofre con código y una puerta bloqueada por una reja. Toma el engranaje (*Gear*) del soldado que yace junto a la puerta. Los símbolos del cofre corresponden a la frase *The Chasm of Dimensions* que aparece en el Byakko. Ya puedes regresar al patio y subir la escalera. Avanza y desciende por el otro lado a una sala con un *Magic Mirror*. En un cofre está el mapa de West Area. Pasa por la última puerta y sigue el pasillo hasta llegar a una biblioteca. Aquí encontrarás el Journal #5 y Suzaku Vol. 1. En esta sala hay una estantería con truco en la librería de la derecha. Ábrela y coloca el engranaje para que se abra un pasaje secreto. Si lo sigues obtendrás la Silver Plate, una «fluorita» y el Byakko Vol. 1. Vuelve a la biblioteca y sal al pasillo. Retrocede y entra por la otra puerta para acceder a una especie de fundición. Hay una cadena que abre una puerta durante un tiempo. Evita que Kaede se queme y entra en la habitación. Recoge una

Cuando Samanosuke es **atrapado** por Tokichiro en los **sótanos** de la Guarnición, pasaremos a **controlar** a Kaede. Aunque no es **tan fuerte** como su compañero, sabe arreglárselas muy bien manejando su **cuchillo**










hierba y la Gold Plate. Tira de la cadena de aquí y ahora vuelve a la puerta bloqueada por una reja en el exterior. Coloca la Silver y el Gold Plate y entra. El edificio está en llamas. En la parte trasera hay una sala con Kunais y Genbu Vol. 2. Regresa a la entrada y pasa por la puerta más cercana. Al pie de las escaleras, junto a los barriles hay una «fluorita». Sube a la otra planta. Para abrir el cofre mueve las zonas en este orden: MEDIO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA. Ya tienes el Cuchillo Sagrado. Vuelve a la planta baja y desciende por las escaleras a la prisión. Kaede se encontrará con la princesa Yuki. Un Cloaked Demon aparecerá para enfrentarse con Kaede. Bloquea sus ataques y sé paciente hasta que termines con él, momento en el que el control volverá a Samanosuke.

Underground. El protagonista se despierta en un extraño lugar. Después de avanzar un poco verás un *Magic Mirror* y una medicina. Ahora estás en una caverna donde lucharás contra un doble de Samanosuke. Bloqueará la mayoría de tus ataques, y combos devastadores cuando intentes atacarle. Nunca ejecutes combos de más de dos golpes. El mejor momento para atacar es justo cuando acaba de lanzar una de sus magias. Utiliza tú las tuyas y acaba con él. Continúa avanzando y encontrarás la Evil Plate y una escalera de madera. Más adelante hay un pozo, aquí puedes utilizar la escalera al lugar donde encontraste el Arco. Abandona la Guarnición. Antes de continuar, es necesario que tengas las órbitas azul y roja al nivel 3. Si tienes las tres mejor. Dirige tus pasos hasta la West Area, como hizo antes Samanosuke. Con la órbita azul en nivel 3 podrás entrar por la puerta que hay en esta zona sellada con tres cristales de este color. Dentro encontrarás el Genbu Vol. 1, la Vision Staff y un Soul Gauntlet del que puedes absorber almas. Sal y avanza hasta el patio donde había arqueros. Sube por la escalerilla, liquida a los demonios y entra al otro lado. Desciende y pasa por la puerta con tres cristales. Te encuentras en el exterior. Llegarás a la cima de una colina con cuatro Demon Warriors abajo. Corta la cuerda sujetando el cañón y matarás tres. Antes de bajar mira en el cofre para coger una medicina. Donde estaba el carro del cañón hay ahora una «fluorita». Sigue hasta la siguiente zona donde se encuentra la puerta norte. Aquí te espera el Minotaur Master. Es muy fuerte y va acompañado de tres Minotaur Demon. Comienza usando la magia viento para afectar a todos los enemigos. Luego el fuego, y finalmente el trueno (azul) para eliminar al resto. Ahora, inspecciona tranquilamente la zona para hallar 10 ballas, la Statue Head y la Decorated Sword. Es hora de regresar a la Guarnición. Antes de abandonar la West Area, entra en el edificio con los tres cristales azules. Coloca la Statue Head en la estatua para abrir una puerta en la parte trasera de la habitación. Dentro hay un cofre con un arcabuz. De vuelta a la Guarnición dirígete a la puerta que parece decorada con huesos. Antes de continuar, asegúrate que has recogido todos los objetos de las otras plantas de la Guarnición porque después no podrás volver a visitarlas. Ahora, coloca la Evil Plate y se abrirá. Pero algo bloquea el camino. Tienes que ir al patio, fuera del edificio de la Guarnición hasta la puerta de la esquina inferior derecha de la pantalla. Introduce la Decorated Sword en la piedra grabada y entra por la puerta.

Uno de los **enfrentamientos** cumbre de Onimusha tiene lugar cuando Samanosuke se **encuentra** con un enemigo a su **imagen** y **semejanza**. Usa todas tus habilidades porque tendrás que **luchar** contra ti mismo









East Area. Nada más adentrarse en la zona Este, Samanosuke ve un edificio en medio del lago. Guía tus pasos hacia el complejo de puentes sobre el agua. Avanza hasta encontrar una puerta con dos cristales verdes. Ábrela y entra en el edificio. Verás un hueco al final del pasillo. Si observas con cuidado, contemplarás que hay un equipo para descender un puente. Dispara con el arcabuz (*Matchlock*) y apunta a la cuerda de la izquierda. El

puente caerá y así podrás cruzar el canal. Al otro lado hay 10 balas y, si cortas el panel del fondo de la sala, hallarás un Talismán. Regresa por el puente al primer edificio. En la puerta del pasillo medio está el Journal #6. Entra y te encontrarás con dos Samurai Demons. Sigue avanzando hasta una pequeña cabaña. Dentro hay 10 balas, el Genbu Vol .3 y el mapa de esta zona. Ahora vuelve sobre tus pasos y entra en el edificio más alto, en el centro del puente, cuidado con los Ninja Demons. Al entrar hay un Samurai Demon y arqueros disparando desde las escaleras. Termina primero con los arqueros y continúa subiendo hasta llegar a un cofre con una joya mágica. Asciende por la escalera para salir al tejado. Acaba con los cuatro Ninja Demons. Encuentra la salida a la parte abierta del tejado. Aquí puedes encontrar otra joya mágica y un Soul Absorber. En el pasillo interior del tejado hay una «fluorita». Regresa a la planta baja y entra por la puerta con tres cristales verdes. Al salir, te hallarás en el exterior, a la orilla del lago. Hay dos Cloaked Demons esperándote. También hay un Soul Gauntlet para coger más almas. Sigue el camino que conduce hasta una cascada. Detrás de ella hay un cofre. Para abrirlo mueve las zonas en este orden, IZQUIERDA INFERIOR, DERECHA SUPERIOR, DERECHA INFERIOR, IZQUIERDA INFERIOR, DERECHA INFERIOR. Así obtendrás la Great Armor. Ya puedes entrar en el embarcadero. Dentro hay una medicina, una *Magic Mirror* y una Fuente Mágica. El cofre con código puede abrirse con los símbolos correspondientes a la frase *Dragon Orb*, que aparecen en el Genbu. En su interior guarda una joya mágica. Baja por las escaleras. En el muelle hay una «fluorita». Salta en la barca y llegarás a la casa en medio del lago. Dentro, en la parte trasera está el gran Arco (Great Bow). Cógelo y el control volverá a Kaede. La chica se encuentra en el área Este. Elimina a los enemigos que la ataquen y sigue el pasillo de la izquierda. Utiliza el Shinobi Kit en la puerta. En el pasillo izquierdo, dos Hecubites atacarán a Kaede. Mátalos y sigue avanzando. Al final verás un cofre con Kunais y una puerta. Al entrar en la sala, junto a la estatua, hay una «fluorita» a la derecha de la puerta. El libro Apocalypse #2 está detrás de los jarrones.

Un terrorífico **engendro** espera a nuestro héroe al **final** del *East Area*. Una **avispa gigante** que intentará evitar que **Samanosuke** alcance la entrada al **Reino de los Demonios** para salvar a la **Princesa Yuki** de la muerte





Sal de la habitación y ahora entra por la otra puerta donde usas el Shinobi Kit. Saldrás a la orilla del lago en la parte trasera del edificio alto. Continúa avanzando hasta llegar al embarcadero junto a la catarata. Samanosuke utilizó el único bote, así que Kaede deberá buscar un camino alternativo. Puede usar el Shinobi Kit en la puerta junto al cofre con código. En este corredor deambulan Demon Warriors. Avanza hasta encontrar una puerta y destroza las maderas para encontrar flechas. Esquiva al Samurai Demon de esta sala. En la siguiente habitación, el camino se divide en dos. Sigue por la derecha, pero antes rompe el jarrón para recoger algunos Kunai. Por la puerta de la derecha llegarás a una sala con un *Magic Mirror* y una escalera. Sube por ella y rompe las cajas para encontrar una «fluorita» y el Genbu Vol.4. Desciende y en la siguiente sala encontrarás varios Demon Warriors y arqueros. Avanza hasta el final del pasillo y entra por la puerta. En el almacén hay una «fluorita» dentro del cofre que está frente a la escalera y el Suzaku Vol #3 en una estantería. Sube por la escalera y en el ático abre un cofre moviendo los núimeros en este orden: IZQUIERDA, IZQUIERDA, MEDIO, DERECHA, DERECHA, MEDIO, MEDIO. Contiene la Decorated Arrow. Esta flecha nos será útil muy pronto. Mientras tanto,







sigamos con Kaede. Ahora tienes que descender de nuevo por la escalerilla y enfrentarte a un Ninja Demon. Continúa por el pasillo hasta la puerta del medio y camina detrás de la Bishamon Statue para hallar un pedestal con un dragón que sostiene la Great Arrow. Al quitarla del pedestal la puerta se cerrará. Así que deberás sustituirla por la Decorated Arrow para que la puerta se mantenga abierta. También se abrirá un cofre frente a la estatua que contiene la llave verde. Ahora que tienes la flecha regresa y pasa el *Magic Mirror* siguiendo hacia la izquierda. La puerta con la marca verde se abrirá con la llave del mismo color. Baja por las escaleras y sube en la barca para ir en busca de Samanosuke. Cuando la chica llega a la casa, que está en medio del lago, observa impotente cómo un gigantesco monstruo ataca a su amigo. Hecubus es una avispa gigante. Además de atraer a cantidades ingentes de Hecubites, vuela alrededor de su presa haciendo muy difícil asestarla un golpe. Primero usa la magia viento. Esto la hará caer al suelo. Entonces puedes atizarla con tu espada. Tanto Hecubus como los Hecubites sueltan almas azules para que puedas rellenar tu magia. De todas formas, cuando se te acabe no dudes en utilizar tus flechas y balas para hacer daño al monstruo. Una vez que el avispón

W A R L O R D S



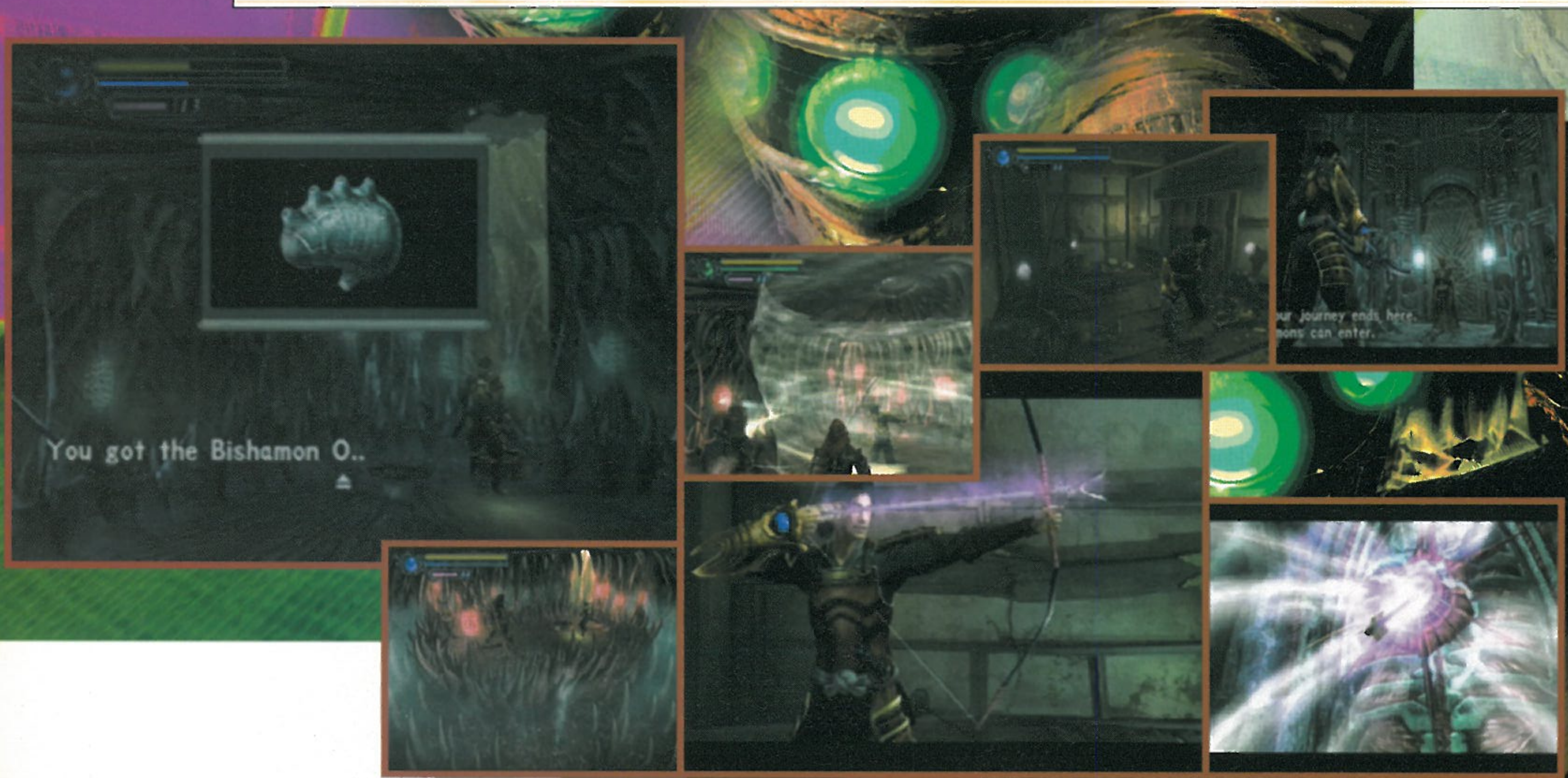
S U P E R G U I

muerda el polvo, Samanosuke llevará a Kaede hasta la Guarnición. Antes de seguir avanzando entra en la habitación de la primera planta de la Guarnición con un *Magic Mirror*. El extraño ser que aparece aquí te puede conducir al Dark Realm. Es una sucesión de 20 niveles donde el objetivo no será otro que terminar con todos los enemigos que aparezcan en ellos. En algunos encontraremos cofres con diferentes tesoros. Entre ellos, 3 «fluoritas» y en el último nivel, la Ocarina Bishamon. Hay que ser paciente para llegar hasta el final pero la recompensa merece el esfuerzo. Con la Ocarina Bishamon podrás conseguir la espada del mismo nombre, que te facilitará el trabajo para eliminar al jefe final de Onimusha. Ahora continuamos con Samanosuke. Tras dejar a Kaede a salvo, (no olvides guardar partida) dirígete a la puerta que abriste con la Evil Plate, donde un escudo bloquea el camino. Utiliza el Great Bow y el Great Arrow y el escudo desaparecerá.

Dark Realm. Te has adentrado en el Oscuro Reino de los Demonios. Nada más entrar, Guildstern aparecerá de nuevo para desafiarte con su última creación. Samanosuke se sorprenderá al ver otra vez a Marcellus. Terminada la secuencia, y en cuanto recobres el control, corre hacia la puerta. El cofre contiene un frasco de medicina. Ahora pon toda tu atención en Marcellus. En sus primeros ataques, utilizará su gran espada y el escudo. No dudes en utilizar toda tu magia para que pierda su espada y escudo. Entonces, te amenazará con dos espadas más cortas cuyos ataques pueden ser bloqueados la mayor parte de las veces. Termina con todas tus reservas de magia contra Marcellus y, si aún sigue vivo, atácale después de sus embestidas hasta acabar con él. En la sala que encuentras después de Marcellus puedes temarte un respiro. Hay un *Magic Mirror* para guardar partida, una Fuente Mágica para recuperar la energía de tus órbitas y el mapa de Dark Realm. Para los que se hayan arriesgado a entrar en el minijuego de Dark Realm y hayan alcanzado el nivel 20, ha llegado la hora de usar la Ocarina Bishamon. Colócate delante de la puerta sellada con troncos. Usa la Ocarina y entra en la sala. Recoge la Espada Bishamon, el arma más

Después de un **intenso viaje** hemos atravesado el **portal** que nos conducirá al combate final. **Fortinbras**, el demonio más **sanguinario** será nuestro último obstáculo para evitar el sacrificio de los **dos inocentes**

O N I M U S H A





potente del juego. Cuando hayas descansado, abandona la estancia y desciende por la rampa en espiral. Poco después de abandonar la puerta, explora el suelo porque hay una medicina. A mitad de camino un extraño engendro da vida a monstruos Reynaldo. Elimínalos y continúa avanzando. Cerca de la salida aparecerá un Cloaked Demon. Termina con él y recoge la medicina que hay por los alrededores. Ya estás preparado para la batalla final.

Fortinbras. Después de la frenética persecución Samanosuke ha llegado al lugar donde retienen a Yuki y a Yumemaru. Una secuencia servirá de presentación para Fortinbras, después recobrarás el control de Samanosuke y comenzará la lucha. Esta bestia cuenta con variados y poderosos ataques. Los rayos láser que salen de sus ojos pueden ser evitados mientras estás en posición de ataque (R1) moviéndote lateralmente de forma rápida. Normalmente, Fortinbras lanzará varios seguidos, así que permanece atento para no perder vida. El aliento de fuego llega a casi toda la sala. Para evitarlo corre hacia una de las esquinas. Samanosuke también será atacado con órbitas eléctricas. Fíjate bien, primero aparecerán sus sombras en el suelo, indicando el lugar donde caerán los rayos. Así que tienes tiempo suficiente para evitar las







descargas eléctricas. Otras veces, Fortinbras barre la habitación con su garra, si permaneces en el fondo de la sala no resultarás herido. Con sus afiladas garras es capaz de aplastar a nuestro protagonista. Aunque, como siempre lanza este ataque en la zona media del escenario, si permaneces muy cerca o muy lejos, no serás alcanzado por la mano de Fortinbras. Por último, si estás cerca del monstruo cuando mueve sus manos, corres el peligro de ser cogido, entoncés te alzará hasta su boca para quemarte. De todas formas, si en algún momento consigue apresarte, aporrea todos los botones y el *pad* direccional a toda velocidad, a veces es posible liberarse de su abrazo. Estas son sus variantes de ataque. La mejor forma de acabar con él es evitar sus acometidas, y en cuanto veas un hueco propinarle un buen espadazo. Al principio utiliza magia. Cuando su cabeza caiga al suelo dale un buen golpe, porque es el momento de mayor vulnerabilidad del monstruo y el único en el que realmente le quitamos energía durante el combate. Si has llegado aquí con la Bishamon Sword, el trabajo será mucho más fácil porque no dependerás de la magia para poder hacerle daño. Cuando termines con el malvado Fortinbrás disfruta de la magnífica secuencia final del juego y los extras obtenidos.

W A R L O R D S



s u p e r g u i

Secretos

Onimusha cuenta con un buen número de extras. Unos servirán de ayuda, otros para medir nuestra paciencia y habilidad, y otros simplemente para pasar un buen rato contemplando lo que son capaces de idear algunos desarrolladores. Para empezar, Onimusha tiene un modo de dificultad más sencillo. Éste se activará directamente después de morir varias veces en *Normal Mode*. La única diferencia es que será más fácil matar a los enemigos. El traje secreto de Samanosuke lo obtendrás terminando el juego con una cantidad de «fluoritas» que puede variar entre 10 y 19. Al comenzar otra partida, aparecerá una opción donde puedes elegir el traje normal o un disfraz de oso panda. Con L2 puedes poner y quitar la capucha de la cabeza de Samanosuke. También hay un traje secreto para Kaede. Para conseguirlo tienes que terminar el juego con el mejor *ranking*, «S». Entonces verás a Kaede con un vestido rojo, alas de murciélago y un pequeño rabito. Otro *bonus* es un trailer de *Onimusha 2*, y bastará con acabar la aventura para acceder a él en la opción *Special Features*. Por último, hay una modalidad especial llamada *Ultimate Mode*. Comienzas con la espada Bishamon, 99 Soul Absorbers, balas y flechas infinitas y magia ilimitada. Si terminas los 12 niveles de *Oni Spirits* podrás acceder a él.





Con un poco de **habilidad** y grandes dosis de paciencia **serás capaz** de descubrir todos los **secretos** que oculta Onimusha. Un **disfraz** de oso panda, un mini-juego o una **modalidad** para que la aventura sea un paseo







Oni Spirits

Los creadores de Onimusha han decidido recompensar con un intenso mini-juego a los que encuentren las 20 «fluoritas» distribuidas a lo largo y ancho de Onimusha. En la página siguiente tienes un cuadro con la localización exacta de todas y cada una de ellas. Una vez terminado el juego guarda tu partida. Ahora, en *Special Feature* podrás seleccionar Oni Spirits. La mecánica del juego es muy sencilla, pero conseguir pasar cada uno de los 12 niveles es un suplicio. Básicamente, lo único que hay que hacer es romper las vasijas para liberar los *Oni Spirits* que contienen, antes de que el tiempo o la energía se consuman. Además, tendrás que luchar contra los monstruos que aparezcan para que no destrocen las vasijas. De todas formas, aquí van unos cuantos consejos para allanar el camino. Comienzas el juego con una hierba, encontrarás más durante el juego, pero como sólo reponen una pequeña cantidad de energía úsalas con cuidado. Al empezar un nuevo nivel tendrás la vida al máximo. Tus enemigos rompen vasijas, pero si pierdes mucho tiempo eliminándoles perderás mucha vida. Importante, no necesitas absorber los *Oni Spirits* para salvarlos, basta con destrozar las vasijas. Intenta romper el mayor número de vasijas a la vez. La espada Enryuu es muy útil, porque es más larga y no te mueves del sitio al lanzar un golpe. Algunas vasijas contienen *items* que te serán de gran utilidad. Hierbas, las órbitas para adquirir los tres tipos de magia, balas, etc. Las balas son muy útiles para acabar con los demonios rápidamente, así como la magia de fuego y la de trueno. Pero para destruir vasijas, lo mejor será utilizar la magia de viento. Recuerda que si consigues llegar al último nivel, accederás al *Ultimate Mode*.









Fluoritas



1. En la entrada del Underground Temple. Mira en la esquina derecha del pasillo.



2. En la sala, después de luchar con Osric, en el muro de la izquierda bajo los jarrones.



3. En The Keep, en las escaleras a la 2ª planta, a la izquierda del cofre, junto a la pared.



4. 2ª planta de The Keep, en la sala de las escaleras tras la balconada, debajo de las cajas.



5. 4ª de The Keep, la sala de las Crest Pieces, dentro de una caja de maquillaje.



6. Pasa por la puerta de almas atormentadas, sigue el pasillo hasta el final junto a la pared.



7. En los sótanos, la sala con dos cristales verdes. Mira en la caja de tortura de hierro.



8. En el primer pasillo de West Area, al final junto a la última antorcha sobre una roca.



9. Cerca del pozo de West Area a la derecha de la puerta con tres cristales azules.



10. Kaede en la sala secreta de West A. abierta, detrás de la estantería con la *Gear*.



11. Sólo Kaede. En la casa en llamas, bajo las escaleras en la sala junto a la entrada.



12. En West Area, bajo el carro del cañón, antes de entrar a la zona con la puerta norte.



13. En el edificio alto de East Area. Sube al techo y mira en el pasillo interior de arriba.



14. Entra en el embarcadero, East Area, y mira en el muelle al bajar las escaleras.



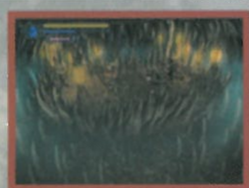
15. East Area. En la primera puerta que Kaede abre con el *Shinobi Kit*. Al final del pasillo.



16. Después de los jarrones. En el 2º *Magic Mirror*, sube la escalerilla y rompe las cajas.



17. De la sala anterior (2º *Magic Mirror*)sigue el pasillo y entra. Está sobre una cuerda.



18. En el quinto nivel de Dark Realm, dentro del cofre encontrarás una «fluorita».

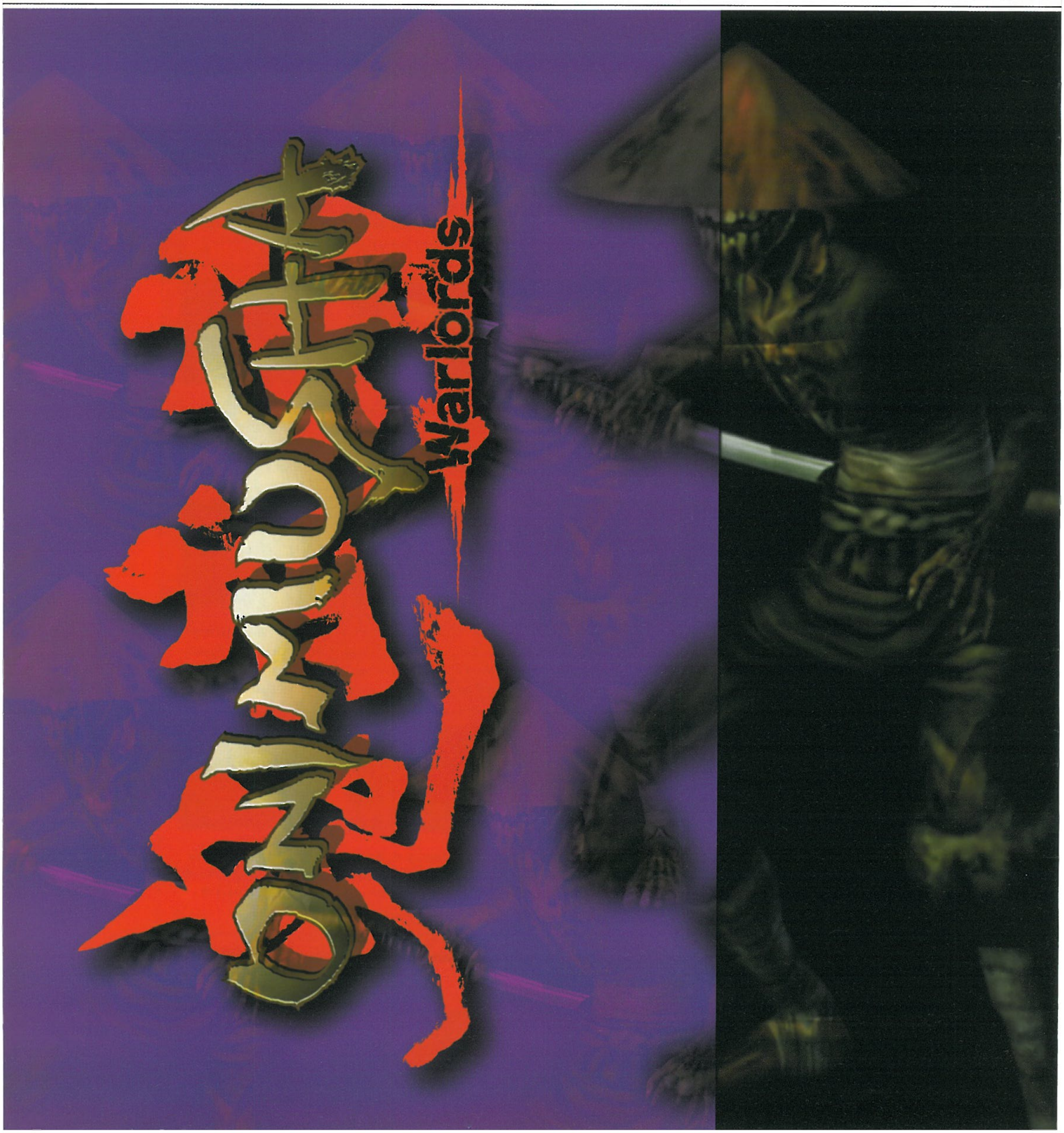


19. Si consigues llegar al nivel 10 de Dark Realm, econtrarás la penúltima «fluorita».



20. La última pieza se encuentra en el cofre del nivel quince de Dark Realm.

ONIMUSHA WARLORDS

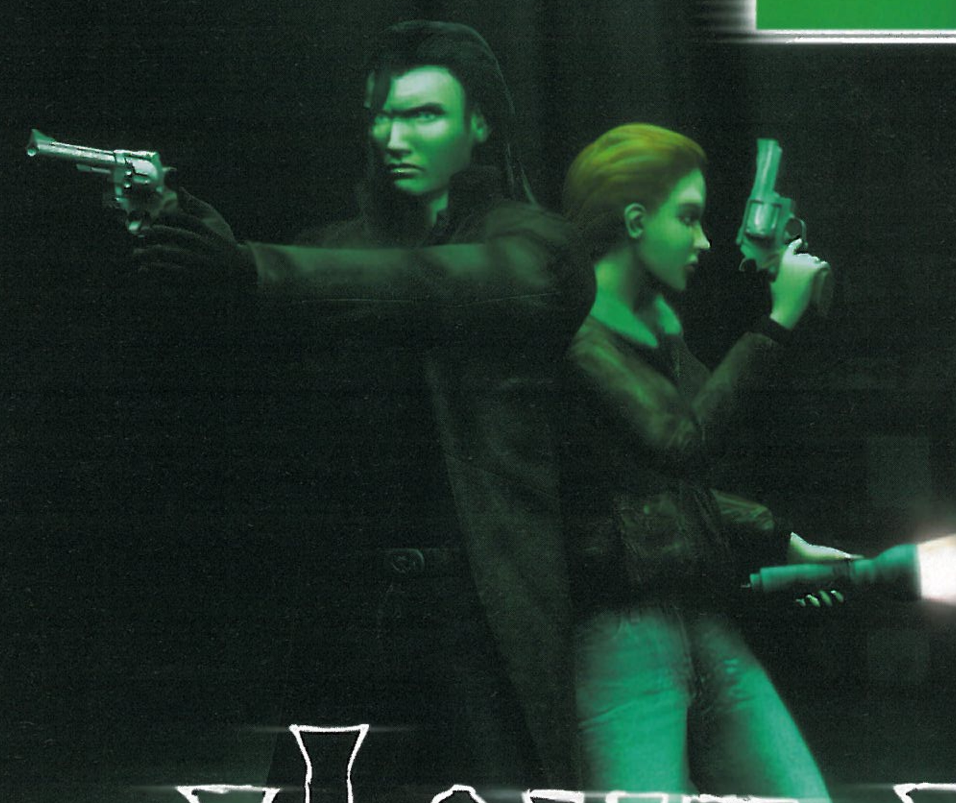


super guía

SUPERJUEGOS

Sigue paso a paso la **terrorífica aventura** de Edward Carnby y Aline Cedrac en la misteriosa **Shadow Island**. Incluimos todas las **claves** para que no tengas ningún problema en encontrar el **Mundo de las Tinieblas** y derrotar a la familia Morton.

por **R. Dreamer**



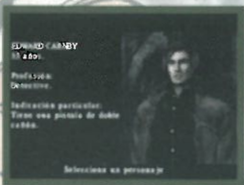
ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

s u p e r g u i

Edward Carnby



El bosque. Después de caer con el paracaídas entre los árboles, dirígete hacia la mansión. Encontrarás una casa con sangre en los escalones de la entrada. Entra y verás un hombre malherido. Coge la llave de bronce que tiene. Te servirá para abrir una verja al final del camino. Recoge las balas y pasa por el arco hacia la izquierda para encontrar más munición. En la siguiente zona coge un Botiquín de Primeros Auxilios (BPA) de la fuente. Ahora dirige tus pasos hacia las escaleras. Esquiva los perros y continúa. Camina junto a la mansión. Aparecerá un monstruo, no luches, baja las escaleras, abre la verja y acciona la manivela para vaciar el agua. Finalmente, adéntrate en las alcantarillas.







Alcantarillado. Avanza hasta llegar a una sala grande donde serás atacado por un cocodrilo. Después de cada disparo, camina lentamente. En cuanto aparezca y antes de que te ataque, métele un poco de plomo en el cuerpo. Repite la operación y finalmente podrás salir por la apertura de la derecha, al fondo. Sube por la escalerilla y recoge el amuleto (se utiliza para salvar partida, úsalos con discrección). Entra por la puerta y accederás a la mansión.

Sótano. Sube por las escaleras para acceder al sótano de la casa. Coge las balas sobre las cajas. También hay un BPA en la mesa y al lado, la esco-

Aline Cedrac

Mansión. Aline comienza en el tejado del palacete de los Morton. Avanza y después de conversar con Carnby introdúcete por la ventana. Entrarás en una habitación con una anciana tendida en la cama. Es Lucy Morton, que tras hablar largo y tendido con Aline, te dará una pequeña llave de bronce. En la mesilla hay un Botiquín de Primeros Auxilios (BPA). Cuando Aline intente abandonar la habitación, un monstruo surgirá de la alfombra cortándole al paso. Bastará con encender la linterna y el camino quedará libre. Una vez fuera de la habitación te encontrarás con dos criaturas. Corre para encontrar el interruptor de la luz y desaparecerán. Regresa y gira a la derecha. Recoge el amuleto de guardado y entra por la puerta a tu izquierda. Hay una caja con balas sobre un barril y otro amuleto en una mesa. Pasa por la puerta que hay enfrente y llegarás a un pasillo. Avanza y pasa por la siguiente habitación. Coge una pequeña llave dorada en una mesa y un BPA encima de una caja. También hay balas de magnesio en esta sala. La puerta de aquí está cerrada, así que vuelve a la estancia donde encendiste la luz. Abre la puerta junto al interruptor, con la llave que acabas de encontrar, y desciende por la escalera de caracol. Escu-













ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE















peta de triple cañón. Quita la tapa del ataúd. En su interior hay una llave que te permitirá abrir la puerta junto a él. Sube por las escaleras y pasa por la puerta con un espejo.

Mansión. Has llegado a la primera planta del edificio. Aline te llamará. Está atrapada y necesita ayuda. Antes, empuja la estatua para colocarla delante del espejo. En él verás reflejadas las letras «H» y «M». Abre la estatua con ese código y un mecanismo se activará en un cuadro de la segunda planta. Sube por las escaleras e inspecciona el cuadro. Obtendrás una llave pequeña y oxidada. Entra en el inventario y podrás ver donde se utiliza. Repite esta operación con todos los *items* para obtener pistas. Ahora empuja el armario para entrar en la habitación donde está Aline. Después de hablar con ella coge la estatua del acróbata (es muy importante que lo hagas), un dictáfono y lee el diario de Alan Morton. Abandona el lugar y baja a la primera planta. Detrás de las escaleras hay una puerta doble. Entra y conoce a Edenshaw. Después de la escena, sigue la dirección en la que está mirando





charás a dos hombres hablando, al parecer uno de ellos es el profesor Obed Morton. Después, sigue bajando hasta llegar a una puerta que da acceso a la primera planta. Entra por la puerta de la izquierda. Apaga la luz e inspecciona la estatua. Usa la llave que te dio Lucy y encontrarás un objeto muy útil, un revólver. No es tan potente como el de Carnby, pero sin duda es mucho mejor que depender únicamente de la linterna. Nada más coger el revólver, un monstruo aparecerá de la nada. Esquívalo para ahorrar balas y corre hacia la ventana. Escucharás cómo alguien ha abierto la puerta que hay cerca. Si entras por ella verás al profesor Morton huyendo. Avanza y entra en la última puerta. Enciende las luces y pasa por la entrada a la izquierda de las escaleras. No dejes de avanzar hasta encontrarte con Morton. Tras una corta conversación atacará a Aline. Cuando la chica se despierte, estará atrapada en una habitación de la segunda planta. Después de hablar con Edward, inspecciona un cajón para encontrar una llave Allen y tres BPA. También puedes leer el diario de Alan que está junto a la cama. No olvides recoger el amuleto guardado sobre la











Edward Carnby

Carnby. Enciende las luces y ve hasta el final del pasillo. Entra por la puerta y mata a los zombis. Una puerta está cerrada, la otra conduce a una oficina. Enciende las luces y coge la barra de las cajas apiladas. En el escritorio está el testamento de Richard Morton, en la estantería, las notas de Obed Morton y escondido en el escritorio, frente a la estantería, un libro de los indios Abkanis. Coge el frasco y sigue por la puerta más cercana para salir al vestíbulo otra vez. Vuelve y coge el BPA del armario y llena el frasco con el agua de la pila. Desde el vestíbulo accede al pasillo donde encontraste a Edenshaw. Dirígete hacia la izquierda. Al final del corredor hay balas en un cajón. Entra por la puerta, a la izquierda de las escaleras. Es un pasillo estrecho con zombis. Pasa por la puerta lateral. Inspecciona la habitación. Coge la Máscara Lobo y utiliza el frasco lleno de agua en el acuario, para activar otro cuadro en la segunda planta. Sal y al final de este corredor hallarás un BPA y munición. Sube hasta el cuadro y coge la llave dorada. Si la examinas, verás que es para una puerta que se halla al Este de la primera planta. Ve a la oficina y abre con la llave la puerta que estaba cerrada. En la mesa del centro hay una pequeña llave dorada. Usa la Más-





Aline Cedrac

silla. Ahora, entra por la puerta que hay en el espejo y desciende por las escaleras. Examina atentamente el lugar cuando llegues a la primera puerta, hay una escopeta que es fácil que pase desapercibida. Entra y en la última puerta verás una escena. Después, toma otro BPA del suelo. Vuelve a la habitación y te encontrarás con Carnby. La chica rechaza ir junto a él y decide seguir su propio camino. Con la ayuda de Edward se introducirá en una habitación de la tercera planta. Aquí verás un espejo desde el que una figura te hablará pidiéndote que encuentres su espejo. Finalmente desaparecerá. Abre la puerta y dirígete hacia la habitación de Lucy Morton. Habla con ella y después ve hacia la puerta que hay junto al interruptor. Baja por las escaleras y entra por la puerta donde estuviste escuchando a los dos hombres hablando. Ahora está abierta. Da acceso a un pasillo. Entra por la puerta de la izquierda. Estás en un despacho, coge el BPA, el espejo y un lanzagranadas de debajo de la mesa. Abandona el lugar cuando lo tengas todo. Avanza por el pasillo y encontrarás un rastro de sangre que viene de una habitación. Entonces, un montón de criaturillas se dejarán caer del techo. Puedes evitarlas fácilmente corriendo, no gastes munición con ellas. Pasa por la puerta que está a la izquierda del interruptor de este pasillo. Parece un











ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

cara Lobo en la estatua del búho para conseguir la llave de acero. Regresa al pasillo de Edenshaw y entra por la puerta, junto al cajón donde hallaste munición. Sube por la escalera. Toma el lanzagranadas y con la llave oxidada abre la puerta del ático. Coge munición y el mechero que está en el armario de la esquina. En la siguiente habitación, la primera puerta está cerrada, continúa por el estrecho corredor a la derecha de Carnby. Aquí están las tablas falsas que te dijo Aline. Usa la barra y recibirás una llave pequeña y una pequeña llave dorada. Sólo hay una puerta que puedas abrir. Pasa y camina con cuidado porque hay bichos en el techo. Al llegar al fondo verás una













vela sobre una caja. Enciéndela y verás que las maderas de la pared están sueltas. Con la palanca quítalas y accede a un pasillo. Al final hay una llave para encender la luz. Cerca de una puerta hay dos BPA. Al entrar verás a Lucy Morton en la cama. Una vez fuera, con una llave dorada pequeña, abre la puerta junto al interruptor de la luz. Da paso a una escalera. La primera puerta sirve de entrada a un pasillo oscuro. Aline te llamará. Cuando termines, entra por la puerta más cercana. En el despacho













dormitorio y Aline escuchará extraños susurros que parecen llamarla por su nombre. Coge las balas y avanza hasta la cama. Decerto volverá a hablarte. Entra por el espejo, que en realidad es una puerta y tendrás dos opciones, darle el espejo o negarte a hacerlo. Elige no dárselo y matarás a Decerto, de otra forma, todo acabaría en *Game Over*. Si has hecho lo correcto recibirás una estatua Abkanis. Abandona la estancia y te encontrarás con Edenshaw que te dará la enhorabuena por haber



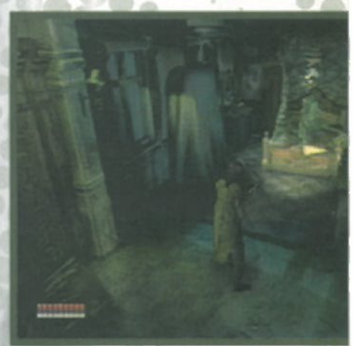
acabado con Decerto. Tras hablar con él, Aline llamará a Carnby. Sal y entra por la puerta de al lado. Baja las escaleras y sigue por el pasillo hacia la derecha. Dirígete hacia la última habitación que hay al final del todo. Dos zombis te están esperando, intenta evitarlos para ahorrar balas. Aunque los líquides volverán a aparecer. Entonces, entra por la puerta de la derecha y accederás a un despacho con trofeos. Recoge las balas de magnesio de la mesa redonda. Frente a ella verás un gran espejo. Si le disparas varias veces con el revólver terminará rompiéndose. Verás que esconde un libro en su interior que puedes

s u p e r g u i



Edward Carnby

coge un BPA y un diario de Alan Morton, que está en el escritorio. Con la llave pequeña puedes abrir uno de sus cajones y coger la llave grande forjada y la mitad de una fotografía. Abandona el estudio y avanza hasta el final, gira a la izquierda hasta llegar a una estatua. Usa la llave de acero y entra en el dormitorio. Coge la llave grande de forjada y un amuleto. También hay munición y la otra mitad de la foto. Si las combinas y sumas las cifras, obtendrás el número: 3926. Lee el diario y sal. En el pasillo, acciona el interruptor de la luz y pasa por la puerta a la izquierda. Coge un amuleto y avanza hacia la cama. Para acabar con los tentáculos apunta con la escopeta a la lámpara que está encima. Coge la pistola de bengalas y la munición. Vuelve al pasillo donde encontraste a Edenshaw y en la parte derecha utiliza una de las llaves grandes forjadas. Dentro de la biblioteca, tras hablar con Aline, inspecciona la mesa y lee el diario de Jeremy Morton y el libro que se encuentra sobre el atril contiene una pista importante. En la segunda planta hay una caja de bengalas y una consola que requiere un código: 3926. Una estantería dará paso a una sala oculta. Coge el telescopio y pon la estatua del acróbata en su lugar. Aparecerá un panel y una estatua Abkanis. En la estantería hay un papel que indica la clave para los retratos, son las fechas de naci-









Aline Cedrac

leer. Hay dos libros más en esta habitación, no olvides recogerlos. Uno está en la mesa y el otro en el escritorio. Junto al espejo también hay un rollo de papel. Es hora de hacer otra visita a la anciana. Si sales por la otra puerta del despacho aparecerás directamente en su dormitorio. Cuando termines de hablar con ella te dará un prisma de cristal. Tu próximo destino se encuentra en la biblioteca que se halla en la primera planta de la mansión. Pero antes debes visitar el despacho de Alan para utilizar el prisma de cristal y la linterna en el proyector, con las luces apagadas. Verás los experimentos de Alan Morton utilizando a Howard como un conejillo de indias. Después podrás tomar un mapa en 3D que se encuentra en un compartimento secreto del proyector. Estudia bien el mapa que representa la biblioteca. Baja al vestíbulo principal. Pasa por la puerta de detrás de la escalera y dirígete a la derecha del pasillo para encontrar la puerta que de acceso a la biblioteca.

Biblioteca. Antes de hacer nada, enciende la luz. Una vez disueltas las tinieblas puedes leer el diario de Jeremy Morton en un escritorio, así como una biografía de la familia Morton que te servirá para resolver un *puzzle* más adelante. Recoge las granadas junto



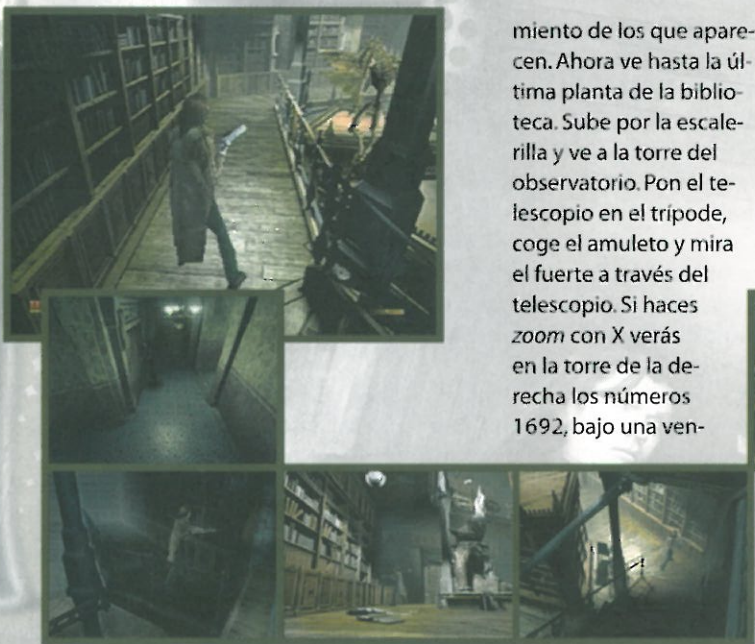














miento de los que aparecen. Ahora ve hasta la última planta de la biblioteca. Sube por la escalerilla y ve a la torre del observatorio. Pon el telescopio en el trípode, coge el amuleto y mira el fuerte a través del telescopio. Si haces *zoom* con X verás en la torre de la derecha los números 1692, bajo una ventana. Vuelve a la sala secreta e introduce 1692 en el panel. Activa el mecanismo de uno de los cuadros. Antes de ir a ver que oculta, tienes que activar cuatro libros en la biblioteca. Guarda partida. El primero: al final del pasillo, en la tercera planta, en la última estantería. El segundo: en la primera planta, en la estantería junto al interruptor de la luz. El tercero: pegado a las escaleras, en la primera planta. El cuarto: en el tercer cambio de pantalla de la tercera planta, en la parte izquierda. Hay un hueco entre las estanterías y el libro se halla a su izquierda. Hay un diagrama de su ubicación en el testamento de Richard Morton, sigue el orden pero después de activar el tercero. Al subir las escaleras un monstruo bloqueará tu camino. Espera a que abra sus alas y dispara granadas o bengalas. Al terminar con él al atril. Ahora, ha llegado el momento de trabajar. El mapa 3D te ha dado todas las herramientas para saber qué hacer. Compara la estructura de la biblioteca con el mapa. Observa los números que hay escritos en la parte superior de las estanterías en él (puedes hacer *zoom* con L2 en el mapa). Si te diriges al punto blanco señalado en el mapa, corresponde con una estantería en el medio de la biblioteca. Examina la del medio en la parte derecha. Deberías encontrar un libro que te permite introducir cuatro cifras. El código es 1991. Has abierto una puerta secreta. Entra en la habitación y consigue unas tablas Abkanis, 3 BPA, una caja de granadas y un amuleto. Acciona el interruptor. Ahora se ha abierto la puerta donde permanecía encerrada la criatura que antes era Howard Morton. Tienes que enfrentarte a él. Utiliza el lanzagranadas. El monstruo es invulnerable mientras está corriendo, pero puedes herirle justo después de lanzar un ataque. Es fácil apreciar cuando le hemos herido porque gruñirá. Cinco o seis granadas serán suficientes para dar cuenta de él. Inspecciona el tanque del que salió para encontrar la mitad de un







s u p e r g u i

Edward Carnby

pulsa el cuarto libro y el último retrato se abrirá. Asegúrate de llevar la biografía de los Morton y ve hacia los cuadros. En uno hay una pequeña llave de bronce y un cañón de plasma, en el otro una pequeña placa metálica. Examina los símbolos de la placa. Ahora, de izquierda a derecha introduce, 1852, 1874, 1899 y 1931. Fechas extraídas de la biografía familiar. Se abrirá un reloj, abajo en el vestíbulo, con una llave de bronce forjada. Ésta abre la puerta de salida de la mansión.

Jardín. Corre alrededor de la casa y coge un cartucho de gas y un BPA de una caseta. Abre la verja con la llave de bronce y dirige tus pasos hacia donde caíste en paracaídas. Continúa avanzando y llegarás a una puerta cerrada. Introduce los símbolos de la placa y pasa al segundo disco.



Páramo. Coge otro cartucho de gas del cadáver y dos BPA. Pasa el puente y al coger un amuleto se derrumbará. Cerca hay un círculo de piedras. Dirígete al dolmen más grande con una cruz. Es el Norte.

Ahora sigue las instrucciones de Aline. Al final, en la piedra del Este, recita el encantamiento. O goul' ai, Hypor, Harnis y Korna. Conseguirás una estela de piedra y otra estatua Abkanis. Ahora continúa tu camino, cui-







Aline Cedrac

medallón. Después, sube a la segunda planta de la biblioteca y en la estancia secreta recoge las balas. Sube de nuevo. Asciende por la escalerilla y sal al exterior. Ahora entra en la torre y coge las granadas. Abandona la biblioteca y te encontrarás directamente en la habitación de Lucy. La anciana te dará la otra mitad del medallón. Combínalos y ve con el medallón completo al vestíbulo. Ponlo en el espejo y podrás entrar al sótano. Encuentra la escalerilla y sube hasta la trampilla que se abre con la llave Allen. Una vez en el invernadero te encontrarás con Edenshaw. Habla con él, recoge las granadas y sal del invernadero al exterior.



Cementerio. Howard aparecerá y comenzará a perseguirte. Entra por la puerta pequeña. Sigue avanzando, por el camino pasarás varias puertas, coge balas, evita a los perros y coge un amuleto y granadas. Continúa hasta ver una construcción cerca de la Iglesia. Encuentra la tumba de Jeremy Morton y entra en ella. Dentro verás una pistola de bengalas y munición, un BPA y una tapa de metal en el ataúd. Vuelve al mausoleo y combina la linterna con la tapa metálica. Ahora



tienes que usar el *stick* analógico y dibujar una «M» mayúscula en los símbolos de la pared, empezando por la parte inferior izquierda. Se abrirá la tumba de Richard Morton. Entra, inspecciona el cadáver y





A L O N E I N T





dado con el escorpión. Llegarás a una escalerilla. Sube a la caverna, coge las bengalas. Recuerda donde se encuentra esta caverna, porque será necesario que regreses más tarde para resolver un *puzzle*. Desde aquí desciende y avanza hasta la zona pantanosa.

Pantano. No malgastes mucha munición con los zombis del pantano. Es preferible evitarlos porque el camino es ancho. Consulta el mapa y dirige tus pasos hacia la salida Oeste, te conducirá al avión del que saltaste al comienzo del juego. Dentro, encontrarás una cizalla, unas lentes azules, tres BPA y al piloto herido gravemente. Después de una escena, corre hacia la salida del avión antes de que se hunda. No podrás hacer nada por salvar al piloto. Así que ve hasta alcanzar la salida Norte del pantano para llegar al patio de una Iglesia.







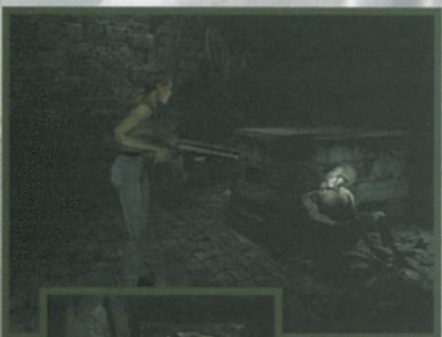






Iglesia. En vez de visitar el lugar sagrado, dirígete hacia la izquierda hasta llegar a los escalones de madera. Llevan a una verja metálica donde te encontrarás con Aline. La chica te cambiará la piedra estela por un anillo con el sello de la familia Morton. Después de hablar con ella, como no puedes pasar







lee el documento. Hay otra salida en la tumba. Sal y desciende. Introduce el segundo disco.

Fuerte. Adéntrate en el bosque hasta llegar al fuerte. La puerta está cerrada. Ve hacia la derecha, coge las balas al final y retrocede para trepar por la muralla. Ya arriba, baja por unas escaleras. La primera puerta está cerrada. La segunda es la principal, ábrela sin entrar. Tras un pasillo con un BPA, baja y llegarás a un patio. Un pasaje conduce a una pequeña sala con una









puerta cerrada y un cofre con cadenas. En el patio sube al saliente y alcanza el hueco. Baja, hay dos monstruos, sigue hasta llegar a una sala con tres puertas. Sube las escaleras y entra para ver a Obed Morton. Antes de salir coge un amuleto y una tarjeta metálica negra. La siguiente puerta te lleva a una zona amplia. La última tiene un *puzzle*. Accede a las mazmorras y recolecta un amuleto, bengalas, cartuchos, un BPA, una cizalla en una mesa junto a un documento con los planos del perforador, un molde y una pieza metálica (trípode) del cañón. Vuelve a la sala con el cofre y corta la cadena

Edward Carnby

por la puerta, es hora de regresar hasta la capilla. La puerta está atrancada con una cadena, así que utiliza la cizalla para cortarla. Ya en su interior encontrarás un BPA sobre una caja, bengalas en el altar y en un panel cerca de la puerta, otro *puzzle*. Para resolverlo combina las lentes azules con la linterna. Así podrás ver si hay sangre. Efectivamente hay marcas. El primer símbolo está en la puerta de la Iglesia, es un pentagrama. Ahora sigue el rastro de sangre que te conducirá fuera. El segundo símbolo se encuentra sobre una roca en el camino. El tercer símbolo, en la gruta que mencioné anteriormente. Regresa hasta el panel y pulsa los siguientes símbolos: el de la esquina superior derecha, el central y el de la esquina inferior derecha. Has abierto un pasaje oculto bajo el altar.









Laboratorio. En este corredor hay una puerta giratoria bloqueando el camino. Utiliza el sello de los Morton para que de la vuelta y puedas seguir avanzando. Desgraciadamente, encontrarás una puerta igual, pero es necesario otro sello para activarla. Así que continúa por el pasillo. Muy pronto entrarás jaulas vacías en una habitación. Hay un interruptor junto a la puerta, pero no puedes activarlo aún. Para salvar, coge el amuleto que hay cerca de una de las jaulas y, en lugar de girar hacia la izquierda, sigue avanzando recto. Una es-

Aline Cedrac

con la cizalla. Coge el lingote de acero y la llave oxidada. Ahora sube por las escaleras, pasa la puerta principal y sigue ascendiendo hasta encontrar la puerta que estaba cerrada. Entra con la llave y pasa al taller. Dentro busca un cañón, una culata y un acelerador naranja (partes de un arma). Lee el libro. Combina esos objetos en un púlsar fotoeléctrico y enciende las luces con el interruptor al lado del pasillo que sirve de salida. Toma dos BPA y una lente de cristal de un armario. Consulta los planos. Usa el molde y el lingote en una máquina junto a la escalerilla para obtener un perforador. Combínalo con el trípode y el púlsar para obtener el perforador. Un túnel conduce al exterior. Pon la lente en el telescopio y verás una estatua. Sigue avanzando y tras una secuencia, Aline habrá caído en la reserva de agua del fuerte. Mata al cocodrilo con dos tiros de tu escopeta. Sal y al otro lado de la puerta puedes coger cartuchos. Sube por la escalerilla. Abre el baúl y coge las tres tarjetas. Entra por la puerta y volverás al pasillo del telescopio. Ahora tienes que ir a la sala con tres puertas. Recuerdas la que estaba cerrada, pues es ahí donde debes colocar las cuatro tarjetas de tu inventario. En el libro, que cogiste del taller, está el orden correcto. La plate-





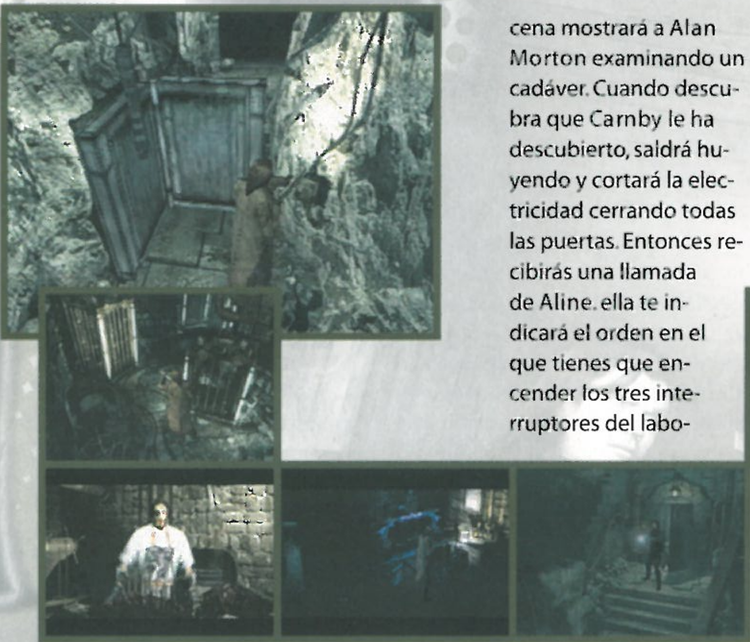














cena mostrará a Alan Morton examinando un cadáver. Cuando descubra que Carnby le ha descubierto, saldrá huyendo y cortará la electricidad cerrando todas las puertas. Entonces recibirás una llamada de Aline. ella te indicará el orden en el que tienes que encender los tres interruptores del laboratorio. Ten cuidado, algunos zombis estarán esperando en la oscuridad a cada paso. Al activar el tercer interruptor se abrirá la puerta por donde Alan abandonó la estancia. Antes, tómate tiempo para leer las cartas que hay en el escritorio, junto a la mesa de operaciones. Ahora sigue los pasos de Alan. Te encontrarás en un largo pasillo repleto de monstruos. Simplemente, dedícate a esquivarlos hasta llegar a un almacén con dos salidas. Una conduce a la sala de radio. Allí tendrás la oportunidad de escuchar una interesante conversación entre Obed Morton y Charles Lamb. Después, desbloquea la otra puerta. Al entrar por ella aparecerás en en el sótano de la mansión. Antes de que abandones el lugar por la trampilla que abrió Aline, te encontrarás de nuevo con el enigmático

ada en el Rayo, la dorada en la Estrella, la roja en el Sol y la negra en la Luna. Ahora puedes entrar en el planetario. Hay dos puertas cerradas. Una puede abrirse y conduce al pasaje donde encontraste el lingote. Toma el cañón de plasma junto a un amuleto, cerca de la entrada y la mitad de un anillo metálico tras las escaleras. La otra parte del anillo se consigue separando el soporte del trípode. Combínalas. Cuando subas por las escaleras recibirás una llamada por la radio de Carnby. Se encuentra en el círculo de piedras y necesita tu ayuda. Llámale tras examinar la maquinaria y sus indicaciones corresponderán a una serie de números: 10 31 2001. Cuando Aline los introduzca en la máquina sabrá que es la fecha actual en el juego. 31 de octubre de 2001, *Halloween*. Verás una secuencia, tras la cual se abrirá un hueco en la pared. Si lo examinas encontrarás un sello, una estatua Abkanis, una pequeña llave oxidada y una llave grande de bronce. Esta última abre la puerta que hay cerrada en el observatorio. Te conducirá al exterior del fuerte. Coge las granadas y el amuleto. Después inspecciona la extraña estatua que viste desde el telescopio. Vol-







Edward Carnby

indio Edenshaw. Después de hablar con él, sube por la escalerilla para llegar hasta el Invernadero.

Invernadero. Está infestado de monstruos. Acaba con ellos y sube por la escalerilla. Empuja la estatua para que se rompa en pedazos. Ahora desciende. Junto a la escalerilla, entre los restos de la estatua, encontrarás otro anillo con el sello de la familia Morton y una figura Abkanis. Muy importante: no olvides inspeccionar el armario, ya que contiene balas y, las taquillas, ocultan un BPA.
Ha llegado la hora de regresar hasta la otra puerta giratoria que se abría con el segundo sello de la familia.



Caverna. Cuando te abras paso por la puerta giratoria te encontrarás en el interior de una cueva junto a tu compañera inseparable, Aline. Tu última misión será conseguir la estatua Abkanis de Alan Morton, antes de que amanezca, ya que si no el *Mundo de las Tinieblas* se impondrá sobre la tierra. Con Aline siguiéndote los pasos, sigue el pasillo hasta el final. Cruza el



puente y entra por la puerta. Te encontrarás en una especie de mina iluminada por antorchas. Abre la trampilla que hay para conseguir una pistola lumínica, un cargador para esta última, 4 BPA y 5 amuletos. No

Aline Cedrac

verás a hablar con Edward y quedan en encontrarse. Ahora tienes que regresar al lugar donde comenzaste el disco 2. Cuando abandonas el fuerte y cruzas el puente, Howard aparecerá de nuevo.



Bosque. Es difícil evitarle en el puente. Así que condúcele hasta el fuerte para esquivarle y corre hacia el lugar donde se encuentra Edward. Te espera al otro lado de la verja. Tú le darás el sello y él la estela de piedra, que necesitas en la estatua, fuera del planetario. Cuando abandones el lugar aparecerás directamente en dicho lugar. Usa la estela de piedra y recibirás una estatua Abkanis y una piedra luminiscente. Desde aquí ve al taller y sube por la escalerilla. Examina los planos de tu inventario para combinar las mitades del anillo y la piedra luminiscente con el perforador. Sube por la escalerilla y busca la siguiente que te conducirá al techo del fuerte. Utiliza la llave pequeña para abrir el candado que está en el medio del tejado. Baja y tira de la palanca para abrir la trampilla. Ahora baja y activa el panel de control que hay aquí. Pondrá en marcha una maquinaria que da energía al perforador. Pero





Howard aparecerá de nuevo. Tienes dos minutos de tiempo. Si se acaban, vuelve a activar la máquina. Para liquidar al monstruo, tienes que conseguir que salte sobre la antena cuando no tenga electricidad. En-




dudes un sólo segundo en equipar la pistola lumínica en tu inventario. A partir de ahora será tu mejor compañera de viaje. Puedes recargar la batería utilizando los cristales que encuentres a lo largo del camino. Ahora pasa por la puerta que hay al otro lado y te encontrarás con Alan y Edenshaw. El anciano intenta convencer a Alan para que no abra la puerta de las tinieblas, pero es incapaz de conseguirlo. Entonces Carnby se ve arrastrado al *Reino de las Sombras* junto a Alan. Estás en el interior de un abismo. Los monstruos no cesan de aparecer, aunque los extermines con la pistola lumínica, así que intenta no malgastar tu munición salvo que sea nece-








sario y corre. Examina tu mapa con tranquilidad para ver donde se encuentra la siguiente salida. La verdad es que el *Mundo de las Sombras* resulta bastante lineal, por lo menos en la aventura de Edward Carnby. Continúa avanzando derecho y llegarás a otro agujero. Esquiva a los perros, no te será difícil encontrar una salida. En la zona siguiente gira a la izquierda y avanza por el pasillo. Pasa a la siguiente caverna, evita al escorpión e intenta seguir corriendo para hallar la próxima apertura.






tonces, un rayo le alcanzará. Repite tres veces la operación, y Howard será historia. Ahora, apaga la máquina y vuelve a activarla. Tienes dos minutos para ir a la sala con el cañón, en las mazmorras. Usa el perforador en el cañón y pasa a la cueva.

Caverna. Coge el púlsar fotoeléctrico.







Baja por la escalerilla y sigue avanzando. Pasa por un puente. Baja un buen trecho de escaleras, entra en la cueva. Continúa hasta que veas a Carnby y síguele. Pasa por otra gruta y llegarás a un puente. Al cruzarlo alcanzarás un pasaje con antorchas. Abre la trampilla y coge 5 BPA, un cargador de batería, una pistola lumínica y 5 amuletos. Esta pistola es la mejor arma para esta zona. Se recarga con la batería que obtiene energía de los cristales azules. Al salir verás a Edenshaw hablando con Alan. Finalmente, la chica estará frente a la puerta del *Mundo de las Tinieblas*. Entra y baja por las escaleras. Sigue adelante hasta entrar en una cueva después de que Carnby te llame. Mira en el mapa y ve hacia la salida de abajo. Sube por unas rocas y baja. Sigue hasta que encuentres un lugar como el an-

s u p e r g u i

Edward Carnby



Tras pasar te encontrarás en una caverna con perros. No te pares a dispararles y busca la salida. Gira a la derecha y llegarás a un sitio donde Carnby intenta escalar una pared. Pero Alan cortará la cuerda para acabar con su vida. Por fortuna, te agarrarás de un saliente y Aline te llamará por la radio.







Después, entra en la gruta cercana y descubrirás los restos de Archibald Morton, el famoso explorador. En este lugar, convertido en su tumba, se encuentra el diario con sus últimas palabras. Y no olvides recoger el pulsar fotoeléctrico y el frasco que hay con el cadáver. Abandona el agujero y desciende por la cuerda junto al saliente.

Al llegar al fondo, sube por las escaleras y habrás alcanzado a Alan. Pero éste consigue escapar. Síguele y recorre un pasillo hasta la próxima caverna y le tendrás en tus manos. Aline también aparece en este lugar. Sin embargo, una extraña criatura, antes llamada Obed Morton, le golpea lanzándola a las profundidades de la cueva. Aline desaparece. Entra por la siguiente caverna que encuentres y avanza hasta el final. Aquí encontrarás otra cuerda por la que escalar y acabarás sobre un puente. Continúa avanzando, llegarás a una caverna repleta de lava. Avanza hacia la izquierda hasta la salida. Ten cuidado con los escorpiones. Entonces pasa sobre el puente y recibirás otra llamada de

Aline Cedrac

terio y, pasa al otro lado sobre la roca. Continúa y al final del corredor entra por la caverna. Verás una secuencia. Baja por unas escalinatas. Después, Aline subirá por una escalera.

Templo Abkanis. En las ruinas, evita a los perros. Verás una escalerilla y unas escaleras. Sube por estas últimas y entra en el Templo. Avanza y verás un altar con forma de pirámide. Después continúa hasta llegar a una sala circular con siete interruptores. Púlsalos y recoge seis sellos y seis documentos. El último interruptor volverá a abrir la puerta. Ahora regresa a la escalerilla, cerca de la entrada a las ruinas. Baja por el hueco y coge el frasco.



Detrás de la escalerilla hay 6 piedras. Coloca cada sello en su lugar correspondiente y una piedra cubrirá el hueco del pasillo para que cojas la pirámide de piedra y un amuleto. Regresa al templo, coloca la pirámide en el altar piramidal y recibirás un busto. Tras la secuencia vuelve a la cueva. Al bajar por la escalerilla continúa avanzando y llegarás a una cueva de lava con dos escorpiones gigantes. Busca la salida y corre hasta llegar a un puente de piedra. Al cruzarlo, toma nota de la extraña formación, algo parecido a una espina dorsal, junto a la entrada. En esta gruta verás una fuente

















Johnson. Sigue tu camino y sube las escaleras. Entra en la cueva y gira hacia la izquierda. Sigue por la caverna y sube por la roca que hay al final. Déjate caer, gira a la izquierda y sigue avanzando hasta encontrar un saliente que te servirá para subir. Después baja y continúa corriendo y, en el cruce, gira a la izquierda para entrar por una caverna al fondo. Estás en otra superficie grande. Recibirás una llamada de Aline. Cuando te muevas una columna caerá haciendo de puente. Pasa por ella al otro



lado. A la derecha puedes rellenar el frasco con agua. Ahora sigue, cuando llegues a una gran piedra circular ve a la derecha y entra en la cueva. Habrás llegado a una estancia llena de momias. Baja por la cuerda y después avanza hacia una cabeza de piedra. Encontrarás a Alan. Es el combate final. Sólo puedes matarle con una lanza que hay en un pequeño corredor en la esquina Suroeste. Pero él te impedirá ir hasta allí. Atácale con todo lo que tengas en el arsenal. Toma la lanza y mátale. Después, coge la cabeza de piedra, sube al altar, coloca junto a Aline las cabezas y todo habrá acabado.

verde para recuperar energía. Busca un muro que Aline pueda escalar. Sube y avanza hasta ver a Alan. Después de la secuencia regresa para bajar por lo que parecía una espina dorsal. Una escena mostrará a Alan atrapado entre Edward, Aline y Obed Morton. Después Aline descenderá para recuperar la estatua Abkanis. No puede subir, así que entra por la gruta y salta por el hueco. Liquida un par de escorpiones y te llamará Johnson. Sigue avanzando y te encontrarás en una zona con agua. Un cocodrilo intentará impedirte el paso. Consulta el mapa para buscar la salida de esta zona. Johnson volverá a llamarte, salta y accederás a la caverna que









habías visitado antes. Retrocede hacia la puerta del *Mundo de las Tinieblas*. En una secuencia, un pilar caerá y al cruzarlo verás a Obed Morton. Puedes matarlo, pero lo mejor es esperar a que comience a andar. Dispara con todo tu arsenal, corre y pasa al otro lado. Entra en la gruta. Verás 3 estatuas. Usa la cabeza que hay en una estatua, Edward hará lo mismo con la suya. Entonces una puerta se abrirá detrás de las estatuas. Después, los dos abandonarán el lugar. Disfruta con la secuencia final.

TOP SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 2

01> Gran Turismo 3 A-spec
Conducción ■ Sony C.E.

02> Tekken TT
Beat'em-up 3D ■ Namco

03> Extermination
Survival Horror ■ Sony C.E.

04> The Bouncer
Beat'em-up ■ Sony C.E.

05> Los Autos Locos
Conducción ■ Infogrames

06> La Fuga de Monkey Island
Aventura ■ Electronic Arts

07> Quake III Revolution
Shoot'em-up ■ EA Games

08> Sky Odyssey
Simulador ■ Sony C.E.

09> SSX
Deportivo ■ EA Games BIG

10> Onimusha Warlords
Survival Horror ■ Capcom

PSONE

01> Final Fantsy IX
RPG ■ Squaresoft

02> Driver 2
Conducción ■ Reflections

03> Vagrant Story
RPG ■ Squaresoft

04> Gran Turismo 2
Conducción ■ Sony C.E.

05> Legend of Dragoon
RPG ■ Sony C.E.

06> Dino Crisis 2
Survival ■ Capcom

07> World Scariest Police Chases
Conducción ■ Activision

08> Final Fantasy VIII
RPG ■ Squaresoft

09> ISS Pro Evolution 2
Deportivo ■ Konami

10> El Emperador y sus Locuras
Plataformas ■ Disney

DREAMCAST

01> Shenmue
F.R.E.E. ■ Sega

02> Resident Evil Code: Veronica
Survival Horror ■ Capcom

03> Sonic Adventure 2
Plataformas ■ Sega

04> Grandia 2
RPG ■ Game Arts

05> Daytona 2001
Conducción ■ Sega

GAME BOY ADVANCE

01> Castlevania Circle of the Moon
Plataformas ■ Konami

02> F-Zero Advance
Conducción ■ Nintendo

03> Krazy Racers
Conducción ■ Konami

04> Tony Hawk 2
Deportivo■ Activisión

05> Pinobee
Plataformas ■ Activision

NINTENDO 64

01> Banjo Tooei
Plataformas ■ Rare

02> Perfect Dark
Shoot'em-up 3D ■ Rare

03> Conker's Bad Fur Day
Plataformas ■ Rare

04> Legend of Zelda: MM
Action RPG ■ Nintendo

05> Kirby 64: The Crystal Shards
Plataformas ■ Nintendo

GAME BOY COLOR

01> Donkey Kong Country
Plataformas ■ Rare

02> Alone In The Dark
Survival ■ Infogrames

03> Perfect Dark
Aventura ■ Rare

04> Wario Land 3
Plataformas ■ Nintendo

05> Pokémon Oro y Plata
RPG ■ Nintendo

JAPÓN

01> Final Fantasy X
RPG ■ PS2

02> Mario Kart Advance
Conducción ■ GBA

03> Super Street Fighter II X Revival
Beat'em-up ■ GBA

04> Paper Mario
RPG ■ N64

05> Castlevania Chronicle
Plataformas ■ PSone

Expertos en Informática y Videojuegos

CENTRO MAIL

www.centromail.es

PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

PlayStation 2

PLAYSTATION 2 69.900

PLAYSTATION 2 + GT 3 A-SPEC 74.900

¡REGALO DVD!

Resident Evil Code: Veronica X + Demo Devil May Cry — 10.990

(*) PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS.

¡Compra RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X para tu PS2 en Centro MAIL y llévate el DVD de terror "The Wesker Report" con la historia completa de toda la saga RESIDENTE EVIL!
Lanzamiento Previsto: Finales Septiembre (*).

- GRAN TURISMO 3 + VOLANTE GT-FORCE — ~~27.900~~ 25.900
- CABLE RFU ADAPTOR SONY — ~~3.990~~ 3.790
- CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY — ~~4.990~~ 4.790
- DVD REMOTE CONTROL INTERAC — ~~4.990~~ 3.990
- DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3 — 4.990
- MEMORY CARD 8 Mb. — ~~6.990~~ 6.490
- MUEBLE GAME STATION 3 LOGIC 3 — 5.990
- MULTI TAP — ~~7.990~~ 7.490
- VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2 — ~~12.990~~ 12.490

- 4x4 EVOLUTION — ~~10.990~~ 10.490
- 7 BLADES — ~~9.990~~ 9.490
- ATV OFFROAD — ~~9.990~~ 9.490
- CRAZY TAXI — ~~10.490~~ 9.990
- DAVE MIRRA BMX 2 — ~~9.990~~ 9.490
- EPHEMERAL FANTASIA — ~~9.990~~ 9.490
- ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT — ~~9.990~~ 9.490
- EXTERMINATION — ~~9.990~~ 9.490
- EXTREME G3 RACING — ~~9.990~~ 9.490
- FORMULA ONE 2001 — ~~9.990~~ 9.490
- HIDDEN INVASION — ~~9.990~~ 9.490
- LA FUGA DE MONKEY ISLAND — ~~10.490~~ 9.990
- LOS AUTOS LOCOS: P. NODOYUNA Y PATÁN — ~~8.990~~ 8.490
- MOTO GP — ~~9.990~~ 9.490
- MTV MUSIC GENERATOR 2 — ~~10.990~~ 10.490
- NBA STREET — ~~10.990~~ 10.490
- PARIS DAKAR RALLY — ~~9.990~~ 9.490
- OPERATION WINBACK — ~~9.990~~ 9.490
- QUAKE III REVOLUTION — ~~10.990~~ 10.490
- RED FACTION — ~~10.990~~ 10.490
- RING OF RED — ~~9.990~~ 9.490
- THE BOUNCER — ~~9.990~~ 9.490
- UEFA CHALLENGE — ~~9.990~~ 9.490
- ZONE OF ENDERS + DEMO M.G.S. 2 — ~~9.990~~ 9.490

- DARK CLOUD — ~~9.990~~ 9.490
- GRAN TURISMO 3 A-SPEC — ~~9.990~~ 9.490
- ONIMUSHA WARLORDS — ~~10.990~~ 10.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de septiembre

IMPUESTOS INCLUIDOS


CENTRO MAIL
www.centromail.es
Pedidos por Internet
www.centromail.es
BREATH OF FIRE IV
PlayStation 3.990
DIGIMON WORLD
PlayStation 8.490
ISS PRO EVOLUTION
PlayStation 3.900
MEGAMAN X5
PlayStation 3.990
SPIDER-MAN 2
7.990
PlayStation 7.490
PlayStation
PLAYSTATION PS ONE
19.900
PS one™
PS ONE VALUE PACK
23.900
C. EUROCONECTOR Centro MAIL
990
CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE
4.500
4.190
MEMORY CARD SONY PS ONE
2.100
1.990
MEMORY CARD PELICAN 1 Mb.
1.290
MEMORY CARD LOGIC 3 2 Mb.
2.990
PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER BLACK
8.990
RF-UNIT LOGIC 3
2.190
TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb
3.490
VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2
12.990
12.490
VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK 2
10.990
6.990
A SANGRE FRIA
3.990
ACE COMBAT 3
3.990
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE
4.990
4.490
APE ESCAPE
3.990
CHAMPIONSHIP SURFER
4.995
COLIN McRAE RALLY 2
4.990
4.490
DAVE MIRRA F. BMX MAXIMUM REMIX
4.990
DRÁCULA II: EL ÚLTIMO SANTUARIO
6.990
6.490
EGIPTO II
4.990
EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS
4.495
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING
7.990
7.490
FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX
7.990
7.490
FINAL FANTASY IX
9.990
9.490
FORMULA ONE 2001
6.990
6.490
INSPECTOR GADGET
4.995
4.495
ISS PRO EVOLUTION 2
7.490
6.990
LOUVRE: LA MALDICION FINAL
6.990
6.490
MANAGER DE LIGA 2001
7.990
7.490
MEDIEVIL 2
3.990
MEGAMAN LEGENDS 2
3.990
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
6.995
6.495
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
3.990
ROLAND GARROS 2001
4.990
RUGRATS: TOTALLY ANGELICA
5.990
5.490
SILENT HILL
3.900
3.490
SPIDER-MAN
4.990
4.490
SYPHON FILTER 2
3.990
TECHNOMAGE: EL RET. DE LA ETERNIDAD
7.490
6.990
TONY HAWK´S PRO SKATER 2
4.990
4.490
WORLD SCARIEST POLICE CHASES
6.490
5.990
Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de septiembre
IMPUESTOS INCLUIDOS



Pedidos por Teléfono
902 17 18 19
IMPUESTOS INCLUIDOS
CENTRO MAIL
www.centromail.es
Llévate tu Dreamcast junto con el Chuchu Rocket, Quake III Arena, ratón y teclado por sólo 24.900 Pts.
superofertas del mes
CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL 1.490
CONTROLLER 4.990 4.690
KEYBOARD (TECLADO) 2.990
MOUSE (RATÓN) 4.990 2.990
VISUAL MEMORY 4.990 4.490
CARRIER 8.990 8.490
COASTER WORKS 5.990 5.490
CONFIDENTIAL MISSION 6.990
CRAZY TAXI OFERTA 4.990
DAYTONA USA 2001 6.990
DINO CRISIS OFERTA 3.990
ECCO THE DOLPHIN OFERTA 3.990
EIGHTEEN WHEELER 6.990
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING 10.990 10.490
EXHIBITION OF SPEED 8.990 8.490
FERRARI 355 CHALLENGE OFERTA 3.990
FIGHTING VIPERS 2 OFERTA 4.990
GIGA WING OFERTA 3.990
IRON ACES 5.990 5.490
METROPOLIS STREET RACER OFERTA 4.990
NHL 2K OFERTA 4.990
PHANTASY STAR ON LINE 8.990 8.490
PRO PINBALL TRILOGY 7.990 7.490
QUAKE III ARENA OFERTA 3.990
QUAKE III ARENA + MOUSE OFERTA 5.990
RESIDENT EVIL 3 OFERTA 3.990
SEGA GT OFERTA 4.990
SEGA RALLY 2 OFERTA 3.990
SHENMUE OFERTA 6.990
SONIC ADVENTURE OFERTA 3.990
SONIC SHUFFLE OFERTA 6.990
SOUL CALIBUR OFERTA 3.990
SPACE CHANNEL 5 OFERTA 3.990
SPIDER-MAN 8.490 7.990
STREET FIGHTER ALPHA 3 OFERTA 3.990
TOMB RAIDER CHRONICLES 9.990 9.490
TOY RACER 990
UEFA DREAM SOCCER OFERTA 3.990
VANISHING POINT 8.990
VIRTUA ATHLETE 2K OFERTA 4.990
VIRTUA TENNIS OFERTA 4.990
CRAZY TAXI 2 6.990
OUTTRIGGER 6.990
SKIES OF ARCADIA 8.990 8.490
SONIC ADVENTURE 2 6.990
UNREAL TOURNAMENT 7.490 6.990
Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de septiembre


CENTRO MAIL
www.centromail.es
Atención al cliente
902 17 18 19
Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de septiembre
GAME BOY ADVANCE
MORADA
21.495
20.990
ROJA TRANS.
BLANCA
AZUL TRANS.
COMPRA YA
TU GAME BOY ADVANCE
Y LLÉVATE DE REGALO
UNA EXCLUSIVA LÁMPARA
FINAL FIGHT ONE 8.995 8.495
MARIO KART SUPER CIRCUIT 7.495 6.995
RAYMAN ADVANCE 8.995 8.495
ADAPTADOR CORRIENTE NINTENDO 3.990
BOLSA SAFARI ADVANCE GO 1.990
GAME LINK CABLE 2.195
ARMY MEN ADVANCE 8.990 8.490
BOMBERMAN TOURNAMENT 9.490 8.990
CASTLEVANIA: CIRLCE OF THE MOON 8.990 8.490
F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY 7.495 6.995
GT ADVANCE CHAMPIONSHIP RACING 10.990 10.490
JURASSIC PARK III: DNA FACTOR 8.990 8.490
KRAZY RACERS 8.990 8.490
KURUKURU KURURIN 7.495 6.995
PINOBEE: WINGS OF ADVENTURE 9.490 8.990
READY 2 RUMBLE 2 8.990 8.490
SUPER MARIO ADVANCE 7.495 6.995
TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP 8.490 7.990
TWEETY & THE MAGIC GEMS 7.990 7.490
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 9.490 8.990
X-MEN REIGN OF APOCALYPSE 9.490 8.990
GAME BOY COLOR
PURPLE
BERRY RED
LIME GREEN
YELLOW
TEAL
13.990 13.490
COLIN McRAE RALLY 6.490 5.990
TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD cons.
GAME BOY COLOR ED. ESP. POKÉMON 13.990 13.490
ADAPTADOR CORRIENTE Centro MAIL 990
CABLE LINK ORO / PLATA 1.395
POKÉMON PICACHU COLOR 4.990
SAFARI KIT ORO / PLATA 4.990
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE 5.990 5.490
EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS 6.995 6.495
EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO 5.990 5.490
LAS SUPERNENAS: MALVADO MOJO JOJO 6.995 6.495
LAS SUPERNENAS: LUCHA CON ESE 6.995 6.495
LAS SUPERN.: PÁNICO EN TOWNSVILLE 6.995 6.495
PLAYER MANAGER 2001 6.490 5.990
POKÉMON ORO 6.990
POKÉMON PLATA 6.990
POKÉMON PUZZLE CHALLENGE 6.490 5.990
POKÉMON TRADING CARD 7.490 6.990
SPIDER-MAN 2: THE SINISTER SIX 6.490 5.990
STUART LITTLE 6.490 5.990
THE MUMMY RETURNS 5.995 5.495
X-MEN: WOLVERINE'S RAGE 6.490 5.990
ZIDANE: FOOTBALL GENERATION 5.990
KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS 9.990 9.490
N 64 NEW MARIO PAK 18.990
BANJOO-TOOIE 12.490 11.990
EXCITEBIKE 64 9.990 9.490
POKÉMON SNAP 10.990 10.490
THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK 12.990 12.490
IMPUESTOS INCLUIDOS

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.

CENTRO MAIL

www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892

A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz
C/ ADRIANO VI, 4
TEL: 945 134 149

ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL [illegible]-12
AV. GRAN VÍA S/[illegible]
TEL: 965 246 95[illegible]

ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche
C/ CRISTÓBA[illegible]ANZ, 29
TEL: 96[illegible] 959

ALMERIA
AV. DE LA ESTACIÓN, 14
TEL: 950 260 643

BALEARES Palma
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza
C/ VIA PÚNICA, 5
TEL: 971 399 101

BARCELONA (GLORIES)
C.C. BARCELONA-GLORIES
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA (PLACA CATALUNYA)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA (PLACA SANTS)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA
C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31
C/ CIUDAD ASUNCIÓN S/N
TEL: 933 608 174

BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALÀ
C/ OLOF PALME, S/N
TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés
C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18, SALIDA 2
TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa
C/ ALCALDE ARMENGOU, 18
TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró
C.C. MATARÓ PARK
C/ ESTRASBURG, 5
TEL: 937 586 781

BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717

CÁCERES
AV. VIRGEN DE GUADA[illegible], 18
TEL: 927 626 36[illegible]

CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CASTELLÓN
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

CÓRDOBA
C/ MARÍA CRISTINA, 3
TEL: 957 498 360

GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERIA, 10
TEL: 972 675 256

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GRANADA Motril
C/ NUEVA, 44
EDIF. RADIOVISIÓN
TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIA[illegible], 7
TEL: 943 635[illegible]

HUELVA
C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 253 630

JAÉN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MUGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife
C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario
C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29
AUTOVIA GC-1. SALIDA 28

LEÓN
AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25
TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada
C/ DOCTOR F[illegible]MMING, 13
TEL: 98[illegible]29 430

MADRID (CALLAO)
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID (ATOCHA)
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID (PILAR)
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222

MADRID (SAN BLAS)
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, S/N
TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas
C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26
TEL: 916 520 387

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles
[illegible] PORTUGAL, 8
T[illegible] 916 171 115

MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, S/N
TEL: 954 915 604

TARRAGONA
AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945

TOLEDO
C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20
C/ VIENA, 2
TEL: 925 285 035

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALENCIA Torrent
C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4
TEL./FAX: 961 566 665

VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

ZARAGOZA
C/ ANTONIO SANGENIS, 6
TEL: 976 536 156

ZARAGOZA
C/ CADIZ, 14
TEL: 976 218 271

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SPJ

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ______ Apellidos ______
Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ______ C.P. ______
Provincia ______ Tf. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-9-2001

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30 h. a 20 h. y los Sábados de 10.30 h. a 14 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cual podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

GAME

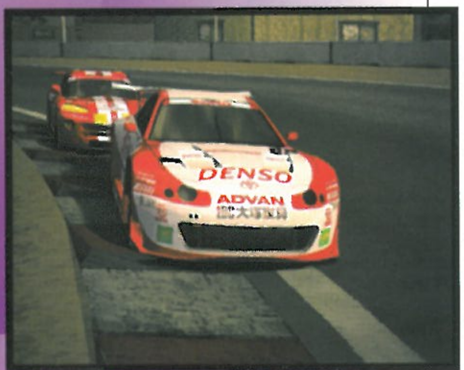
EXIT

LINEA DIRECTA

por Doc

CARTA DEL MES

GT3. Me he comprado hace una semana la PS2 con el *GT3* y he leido en cierta pagina este comentario: "El calculo que si resulta apabullante, viene cuando sumamos el valor total en poligonos por segundo, que el motor grafico de *GT3* soporta al mismo tiempo. Veinte millones de triangulos, cerca del 90% de la capacidad maxima de PS2. ¿Significan estos datos reveladores el principio



del fin de una consola recien salida a la venta? Sacad vuestras propias conclusiones". ¿Me he gastado 80.000 pesetas en una consola cuyo futuro está sentenciado a muerte? N. de la R.: ¿Has olvidado ya cuantas veces dijeron lo mismo de PSone a lo largo de su evolución? y, aún asi, ¿acaso crees que ese hipotetico 90% alcanzado por *GT3* deja la consola en mal lugar? Ojala todos los juegos de PS2 fueran asi.

Pedro Aranda Fernandez, vía e-mail.

Nintendo Game Cube y sus polígonos

Ignacio, vía e-mail

A ver si me resuelves unas dudas que tengo sobre GameCube:

- *¿Cual será el precio de sus juegos?*
- *Además de Super Smash Bros, ¿qué otros beat'em-up saldrán para GC?*
- *¿Doblará Nintendo sus juegos al castellano a partir de ahora?*
- *¿Me podrías adelantar alguna de las compañías más importantes que programarán para GameCube?*
- *He leído en Internet que el procesador de GC la hace más potente que un Pentium III 700, ¿es eso cierto?*
- *¿Cuántos polígonos puede mover GameCube?*

- ***Aún no es seguro. Rondará las 10.000, como los juegos de PS2.***
- ***Namco ha anunciado que está programando una entrega de una de sus sagas de lucha; ¿Tekken, Soul Calibur...? Ya veremos.***
- ***Es más sencillo hacerlo cuando están en formato CD/DVD, así que suponemos (y esperamos) que sí.***
- ***TODAS las importantes: Sega, Namco, Capcom, Konami, etc.***
- ***El Gekko funciona a 485 Mhz, pero en conjunción con el potente chip gráfico será capaz de mover más polígonos (y con más soltura) que cualquier Pentium III (y 4).***
- ***Aunque Nintendo confirmó una cifra cercana a los 12 millones de polígonos, los desarrolladores han confirmado que sobrepasa los 20.***

Conectando PS2 a la red de redes

Rosa Martín, vía e-mail

Tengo algunas dudas sobre la conectividad de PlayStation 2 a Internet:

- *¿Qué necesito para jugar on-line con PS2?*
- *¿Pondrá a la venta Sony algún periférico para navegar por Internet?*
- *¿Qué juegos podremos jugar on-line?*
- *¿Cual es mejor: PS2, Xbox o GC?*
- *¿Cuándo saldrá Metal Gear 2?*

- ***Lo primero, una infraestructura telefónica de banda ancha en condiciones, al estilo ADSL para PC.***
- ***En Japón ya se vende el módem USB y el navegador para PS2.***
- ***Los primeros títulos (importantes) que aparecerán en Japón preparados para el juego en red serán Age Of Empires II, Capcom Vs SNK 2 (con el que se regalará un módem para la consola) y el primero en USA será Tony Hawk's 3.***
- ***Está claro que Xbox y Game Cube son técnicamente superiores a PS2, pero los juegos son los que marcarán las pautas.***
- ***Navidades... teniendo en cuenta que no lo vuelvan a retrasar.***

Head Hunter vs Metal Gear Solid 2

Gustavo, vía e-mail

Me llamo Gustavo y deseo hacerte unas preguntas:



Tekken Tag Tournament



Sonic Adventure 2



Super Smash Bros Melee



Tony Hawk's 3

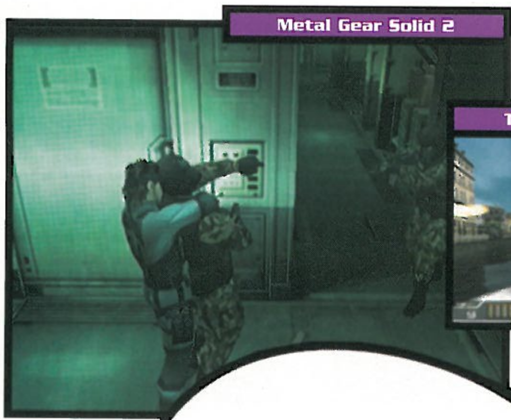


Capcom Vs SNK 2



Age Of Empires II

Enviad las preguntas a doc.superjuegos@grupozeta.es o a Ediciones Reunidas S.A. O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre Linea Directa con Doc


Metal Gear Solid 2


Time Crisis 2



TERMOMETRO

CALIENTE. Las conversiones de clásicos como *SSF2 Turbo* o *Breath Of Fire* para **GBA**.

TEMPLADO. **Sony**, **Nintendo** y **Microsoft** brillarán por su ausencia en el próximo **ECTS**.

FRÍO. Tanto en **España** como en **Japón** comienzan a escasear los lanzamientos de **Dreamcast**.

■ ¿Es cierto que no saldrán más Sonic en Dreamcast?
■ ¿Te parece que DC va por el mismo camino que sus antecesores?
■ ¿Son ciertos los rumores de que Sega programará Shen Mue para PS2?
■ ¿Qué te parece Head Hunter? ¿Podrá competir con Metal Gear 2?
■ ¿Saldrá algún juego de lucha al estilo Smash Bros en Dreamcast?

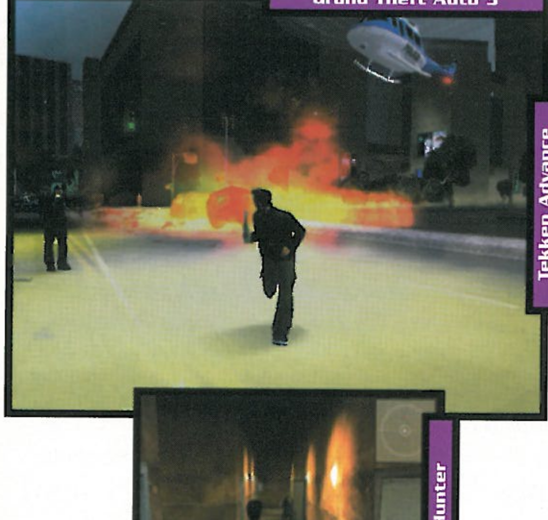
■ Dudo que Sega programe un nuevo Sonic en DC, aunque no estaría mal una recopilación.
■ Me parece que va peor, al menos con Megadrive, MegaCD y 32X no se dieron por vencidos tan pronto.
■ Los rumores parecen bastante creíbles, aunque no se sabe ni fecha de aparición ni ningún tipo de detalle.
■ Una magnífica aventura con mucha acción... si algún día llega a aparecer. Dudo que pueda competir con Metal Gear Solid 2.
■ Lo más parecido que ha aparecido son los dos Power Stone.

Tekken 4 y Time Crisis 2 para PS2

Alfonso Taurelle, vía e-mail

Hola, os envío esta carta para haceros unas preguntillas:
■ ¿Qué hay de los Pokémon en GBA?
■ ¿Para cuándo Tekken 4 y Time Crisis 2?
■ ¿Cuando saldrá a la venta Grand Theft Auto 3? y ¿Dragon Ball Z para Game Boy Advance?

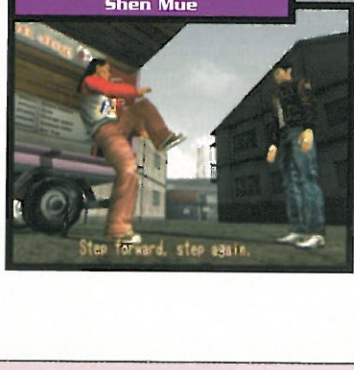
■ Del futuro Pokémon Advance sólo se han mostrado los nuevos monstruos que aparecen y el lector de tarjetas magnéticas.
■ Time Crisis 2 ya está en las tiendas japonesas. La recreativa de Tekken 4 salió el 1 de agosto y en España no creo que lo veamos hasta después de navidades.
■ GTA 3 aparecerá en septiembre. De Dragon Ball sólo se sabe que Infogrames está creando versiones para varias consolas, entre ellas Game Boy Advance.


Grand Theft Auto 3



Tekken Advance


Head Hunter



Shen Mue



Tekken 4

La mejor calidad



Se acabaron las vacaciones. Seguramente habrá aprovechado el tiempo para ponerse al día y esté pensando en adquirir algún producto informático. Si es así, no se pierda las comparativas de este mes: cámaras digitales, monitores de 17 pulgadas, escáneres y los más potentes ordenadores multimedia.





PC PLUS viene, además, cargado de interesantes informes. Entre otros, una superguía de redes, técnicas para mantener el PC en perfectas condiciones y animación 3D, porque estar a la última es importante. Si a esto se suman análisis de produtos tan atractivos como Macromedia FreeHand 10 y Director 8.5, Corel WordPerfect Office 2002, Olympus C700, Sony Clié o Adobe Acrobat 5, entre muchos otros, la oferta de este número de septiembre es irresistible.

Además, junto a un gran SuperCD cargado de utilidades, software y demos de juegos, PC PLUS vuelve a regalar a sus lectores un magnífico juego con la última tecnología 3D: Delta Force. ¡No se lo pierda!

Presume con las pulseras ADN de moda de SUPER MINI

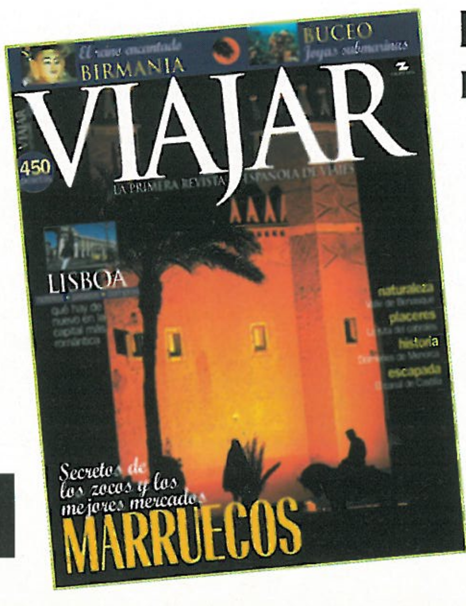


Para entrar en septiembre con buen pie, SÚPER MINI te regala el complemento de moda más espectacular: un conjunto de dos pulseras ADN en diferentes colores para estar súper guapa. En el interior, encontrarás las mejores sugerencias para celebrar una fiesta inolvidable junto a tus amigas, que os permita guardar un recuerdo imborrable del verano que se acaba; un reportaje donde la dobladora al español de Julia Roberts nos cuenta los secretos de su profesión, lo último de Raúl, Papá Levante y Melody; noticias sobre los estrenos que se harán en cine (El Planeta de los Simios, Final Fantasy y Spy Kids); te presentamos el parque de Selwo con un cupón descuento 3X2 para visitarlo; bazar con las mejores sugerencias para equiparse en el otoño y la sección de bailes, este número lo dedicamos al Rock and Roll. Y además, un montón de concursos, pasatiempos, cómic, libros, curiosidades y muchas cosas más.





Los secretos de los zocos y los mercados de Marruecos en VIAJAR



Lugares de encuentro y compra. Así son los zocos de Marruecos. Tanto los que se levantan cada día en los viejos barrios comerciales de Marrakech o Fez como los grandes mercados rurales que, una vez por semana, se concentran en mitad de la nada para que los campesinos de los alrededores vendan su cosecha y se abastezcan de los productos que ellos no producen. Unos y otros son la esencia del Marruecos tradicional. El reportaje cental de VIAJAR descubre los secretos de los zocos más tradicionales. Una visita a Lisboa y un recorrido por el Canal de Castilla. El descubrimiento de la nueva Birmania, ahora Myanmar, un escenario de junas y templos dorados que rivalizan en brillo con los rubíes que se extraen de sus minas. Un dossier sobre los 20 mejores lugares del mundo para disfrutar del buceo. Y también cinco rutas para visitar los principales hitos de la cultura megalítica en Menorca. Y como siempre, con el Test Geográfico, el sorteo de una estancia totalmente gratuita para dos personas: una semana gratis en el Meliá Sitges de Barcelona.

Alegría para tus pies



Seguro que tu calzado este verano son las sandalias ¡O incluso eres tan hippie que vas descalza! Pues este mes con YOU te regalamos un complemento de lo más especial: unos originales anillos para los dedos de los pies. Ya verás, todo el mundo te preguntará de dónde los has sacado. Pero ya sabes que lo más importante no es el regalo sino todo lo que te ofrecemos en nuestras páginas. ¿No echabas de menos a Brad Pitt? Pues aquí lo tienes más guapo que nunca y sólo para tus ojos. También sabemos que te interesa el producto nacional, por eso te presentamos a Raúl y a las nuevas flamencas. Si todavía no sabes qué hacer en vacaciones, una completa guía para disfrutar a tope.

Pero ya sabes que la cosa no acaba aquí: entrevistas con Kirsten Duns, Diana Palazón, la moda más veraniega, asuntillos de sexo y muchas cosas más que descubrirás a lo largo de nuestras páginas ¡Disfruta de las vacaciones con la lectura de YOU!



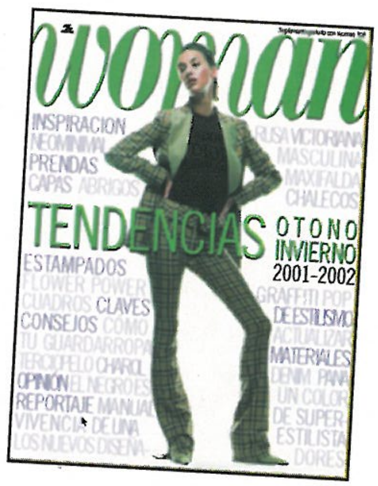


El mejor otoño con WOMAN



Prepárate para la llegada del euro con la sofisticada cartera en acabado avestruz que regala WOMAN en septiembre y elige entre los cuatro colores de moda (rosa, beis, blanco y negro). Y para que sepas con qué combinarla, descubre todas las tendencias del otoño en nuestro suplemento especial de moda. En la revista, charlamos con Nicole Kidman, quien vuelve por partida doble con "Los otros", de Alejandro Amenábar, y "Moulin Rouge". Además, John Irving nos presenta en exclusiva su último libro y Jude Law nos muestra su encanto. Puede que nuestra guía infalible de la fauna masculina no te evite meter la pata con ellos, pero te garantizamos que lo harás riendo... La belleza llega más natural que nunca, igual que las sensaciones que nos describen las personas que trabajan con los cinco sentidos. Además, te acompañamos al barrio más chic de París y traemos lo último en arte, moda, ocio, viajes, decoración...





INTERNECIO

GOLFOMENSAJES

@ustin. Pues no se que tipo de bul tienes tu, que reconoces que escupe. Yo que tu potenciaria esa virtud que tienes. Imaginate una especie de Mari Carmen y sus Muñecos pero hablando por el bul. Macho, quiero ser tu representante. Seras la estrella de circos, ferias de medio pelo y sexshops. Está bien, ahi va tu direccion **Juan Rafael Pérez Martínez, C/Felix Rodriguez de la Fuente, 34, 46660 Manuel (Valencia)**

Makokiloki. Me alegra ver que te interesas por el paradero de **De Lúcar**. Tras dejar esta revista, fue reclutado por la Web www.hagalotodousted.com, donde obviamente fue expulsado. Ahora esta en www.nohagonadamonada.net, donde le auguramos un esplendido futuro.

Y al resto... Ya va siendo hora de que olvideis esos dias tocándoos los pies, y que toqueis vuestras manos y me mandeis unas cuantas fotos, dibujos y cartitas. Por favor chicas, ya no mas cartas de amor.

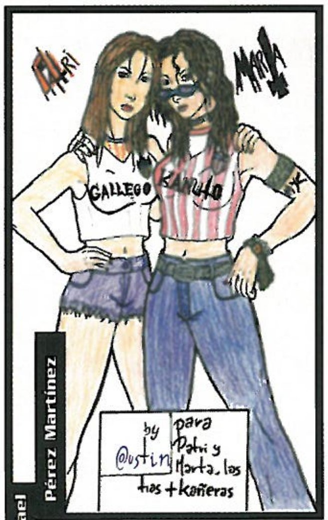
Novia a la Fuga

Adolfo «Dolphy Love». Madrid

Hola «Wapo», cuánto tiempo sin saber de ti... Espero que hayas triunfado en los burdeles de Groenlandia, codeándote con tus semejantes, pingüinos, morsas y demás fauna.

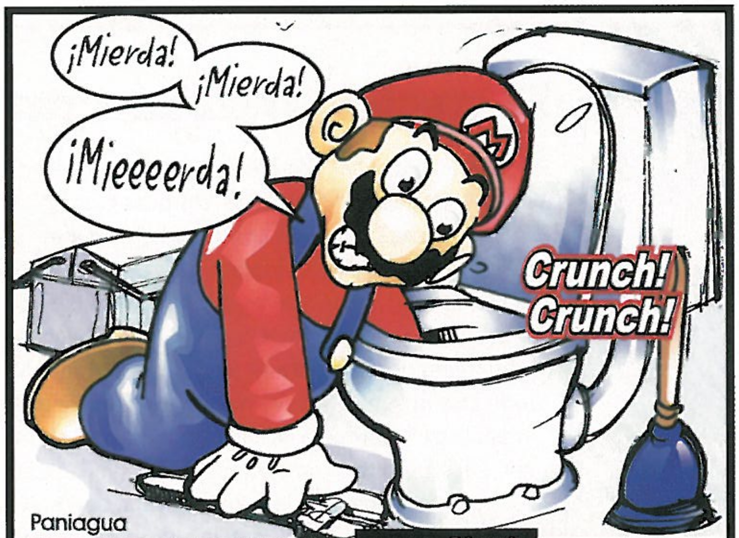
Vaya Adolfo... Mira que las busqué, pero no encontré a ninguna de tus exnovias. Bueno, quizá debí ir a buscarlas a algún sitio más apropiado, como a un rebaño de cabras o un cementerio...

Después de salir en Crónicas Marcianas, en el programa de la Campos por las tardes y en Localia TV como el Profesor Pérez, te paso a relatar mis últimas apariciones en televisión, siempre traumáticas.



Juan Rafael Pérez Martínez

***@ustin**, si me mandas una foto de estas troncas, pero de verdad, te pongo el número uno del **Top Necio**.*

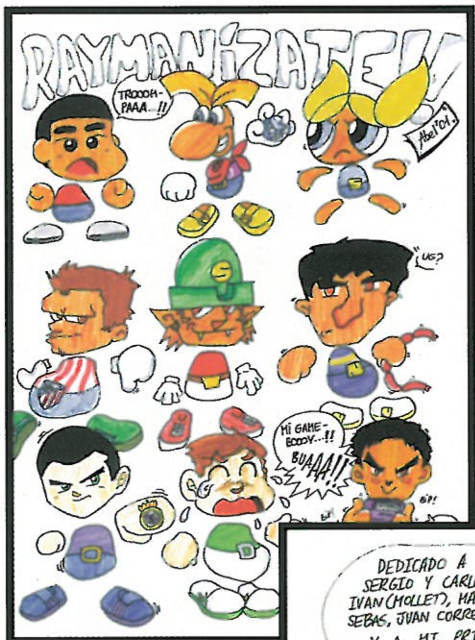


Eduardo

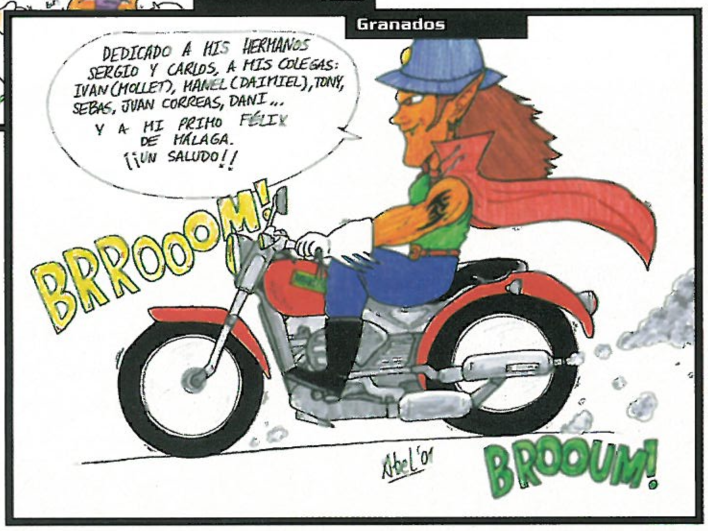
*Como siempre, amigo **Eduardo**, me decanto por tus dibujos más humorísticos. El de Ryu, sinceramente, impagable. Un geniecillo este **Paniagua**...*

Paniagua





Abel Granados



***Abelcete**, sé que te debo doscientos dibujillos, así que este mes sales por partida doble para que no decaigas y dejes de apretujar animalillos. Por cierto macho, podrías haberme puesto una tía detrás de la moto.*



¿Dije por partida doble? No, ¡triple! Abel, ya sabes, el cheque correspondiente a la dirección habitual.

■ ***No te molestes hombre.***

Intervendré en un concurso de chistes para Antena 3 a partir de septiembre y, por cierto, si queréis verme poned este canal el 7 de septiembre por la noche y os llevaréis una sorpresa. Por último, aparecí en El Diario de Patricia, donde me iban a buscar novia entre tres candidatas. La chica que elegí, puso pies en polvorosa y rehusó a la cena íntima. De necias está el mundo lleno...

■ ***En primer lugar debo reconocerte, amigo Adolfo, que yo hubiera hecho exactamente lo mismo. Entre una cena íntima contigo y un atropello, me quedo con el atropello. Eso sí, elegiste a la hija bastarda de Morticia Addams, con los piños tan irregulares como los tuyos. Parecíais un cuadro de Picasso.***

TOP NECIO

1. **Tomás y Belén**
   No me chilles que llevo chanclas
2. **Adolfo «Dolphy Love»**
   Feo, dentón, barrigudo y perdedor
3. **Raquel de Acclaim.**
   Primero grano, luego bul tostado
4. **Scopeta, Óscar y Dani3PO**
   Menage a puaj
5. **@ustin**
   A la rica guía de Tekken

ULTIMA HORA

RESULTADOS de concursos

RESULTADOS PROJECT JUSTICE

■ Los ganadores son:

Ángel Saucedo Carrillo (BADAJOZ)
Antonio Quintana Melgar (MÁLAGA)
Javier Álvarez-Sala Salinas (VALENCIA)
Francisco López Amigo (MADRID)
Santiago Fernández Pérez (MADRID)
José Enrique Cuesta Sánchez (LEÓN)
Vitorio Rosellini Villagrasa (BARCELONA)
José Manuel Maqueda Sánchez (ÁVILA)
Carlos Alberto García-Amorena (BARCELONA)
Ángel Mª Sanz Atxutegui (VIZCAYA)
Javier Jiménez Peña (MÁLAGA)
Josep Suller Roca (TARRAGONA)
David Cobo Colomina (BARCELONA)
Ayose Rubio Vera (CUENCA)
Luis López Moraleja (MADRID)
David Pérez Núñez (LEÓN)
Carlos Martínez Sánchez (VALENCIA)
Aurelio López Fernández (ASTURIAS)
David Barbastro Jiménez (MADRID)
Alfonso Gutiérrez Santos (ÁLAVA)

FFX arrasa. Las ventas del juego de **Square** han superado todas las expectativas creadas. El mercado japonés ha recibido con los brazos abiertos la evolución de la saga y en apenas dos semanas ya se han superado los 2 millones de copias vendidas. En este número, **The Elf** os cuenta sus primeras sensaciones junto a él.

Mark Of The Wolves. Pocos juegos para **Dreamcast** quedan por aparecer, aunque nos duela decirlo. Entre ellos está este fantástico juego de lucha, considerado por muchos, uno de los 3 mejores de **SNK**. Atendiendo a la elevada calidad de la mayor parte de conversiones de *beat'em-up*, que la máquina de **Sega** ha recibido, estamos deseando que llegue el 27 de septiembre, fecha en la que el juego se pondrá a la venta en **Japón**. Su distribución en nuestro país es algo que, incomprensiblemente, aún está en el aire.

Deus Ex. Muchos de vosotros conoceréis las excelencias de este galardonado título en su versión PC. ***Ion Storm*** prepara, para finales de año, su adaptación para **PS2**. Se ha rediseñado por completo la *interfaz* del juego para acomodarlo a las posibilidades del *Dual Shock*, sin dejar de lado el soporte USB de teclado y ratón.





El Iron Fist Tournament regresa

Primeras imágenes de Tekken Advance

Justo cuando se comenzaba a rumorear que Tekken Advance tenía un futuro incierto, Namco nos facilita las primeras capturas que demuestran que el juego se encuentra en avanzado estado de desarrollo. Los personajes dejarán de lado los polígonos y se abastecerán de una ingente cantidad de *sprites* para su animación, mediante los cuales, los programadores pretenden conseguir una aparente similitud, en cuanto a apariencia se refiere, respecto a la habitual de las entregas de PlayStation. Lo que sí permanece inalterable es el efecto de escalado y el *scroll* infinito de los escenarios. Tekken Advance contará con modo *Arcade*, *VS Battle*, *Survival* y *Practice*, y será necesario contar con dos cartuchos para jugar a dobles con quien más te apetezca. Los personajes confirmados de momento son: Law, King, Hwoarang, Jin, Nina, Yoshimitsu, Xiaoyu y Gun Jack.

Protección territorial: NTSC y PAL

Diferentes políticas para Xbox y GameCube

Se ha especulado bastante sobre la posibilidad de que Xbox no utilice sistema alguno de protección territorial para su *software*, es decir, que cualquier consola será capaz de hacer funcionar los juegos, sean éstos PAL o NTSC. Sin embargo, la compañía que se ha pronunciado de manera oficial sobre este asunto ha sido Nintendo. Como era previsible, su GameCube (que será lanzada el día 15 de septiembre en Japón), si contará con sistema de protección. En relación directa con este tema surge el espinoso asunto de los 50/60 Hz. Si una consola puede reproducir juegos en formato NTSC o PAL, damos por hecho que contará con un selector interno para poder visualizar cada formato del modo más adecuado, cosa que evitaría bastantes disgustos a los cada día más severos usuarios.

¿Problemas de pantalla?

Kit de sustitución para GBA

Si has tenido la desgracia de arañar la delicada pantalla de tu Game Boy Advance no te amargues antes de tiempo. Con este *kit* de Nintendo puedes extraer y sustituir dicho componente de manera rápida y fácil. Los americanos pueden hacerse con él a través de Internet, en España de momento nos tememos que no. De todas maneras, si te interesa el producto, lo que debes hacer es dirigirte directamente a Nintendo España.





Pegamos la ventosa, tiramos con firmeza. Colocamos con cuidado la nueva pantalla y ya tenemos otra vez la GBA a punto.

¡HARÁS LO QUE SEA PARA CONSEGUIRLA!

¡SORTEAMOS... 25 PELÍCULAS DVD y 25 JUEGOS ONIMUSHA WARLORDS!

REPORTAJES

BATMAN VENGEANCE Y TARZAN
FINAL FANTASY X
L.A. PRESS TOUR 2001

TEST

ESTO ES FUTBOL 2002
PARIS-DAKAR RALLY
KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL
VICTORIOUS BOXERS
TWISTED METAL: BLACK
SPY HUNTER
THUNDERHAWK:
OPERATION PHOENIX
NHL 2002
PROJECT EDEN

TEST

EXTREME G3
CITY CRISIS
CART FURY
FREAK OUT

DVD

TODAS LAS NOVEDADES

HANNIBAL
EL SILENCIO DE LOS CORDEROS
LA BODA DE MI MEJOR AMIGO
DOS HOMBRES Y UN DESTINO





LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PS2

Incluye demos jugables de:

LOTUS CHALLENGE Y WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2002.

GRUPO ZETA

Y ADEMAS VIDEO DEMOS Y EXTRAS DE...
FINAL FANTASY X, DEVIL MAY CRY, TONY HAWK'S 3, TIME CRISIS 2, RESIDENT EVIL CODE: VERONICA, METAL GEAR SOLID 2, SPY HUNTER, TWISTED METAL: BLACK, ESPN X GAMES, MX 2002...

PlayStation 2. ¡MALDITA REVISTA!


www.nintendo.es
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2001 Nintendo.
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY ADVANCE
32 bits para jugar donde tú quieras.
Nintendo
GAMING 24:7